26 Maj - 29 Juni
Nr. 9 2. årgang
Kr. 36,00

HiScore Professionel

PC AMIGA CD32 CD-ROM

E.C.T.S.

8 sider med alt nyt fra spil-verdenen

Reel Magic

Video-magi til PC

Konkurrencer:

Vind masser af spil og legetøj

Anmeldelser af de nyeste spil



BETAFON FLYTTER...

TIL NYE OG STØRRE LOKALER – SE KORT!



Åbningstider:
Man-Tors 9.00-17.30
Fredag 9.00-19.00
Lørdag 9.00-13.00
(også langlørdag)

Den 6. Juni '94 åbner vi i nye lokaler lige på hjørnet af Gyldenløvesgade og Nørre Farimagsgade. Det er under 300 meter fra Vesterport station. Buslinierne 2, 8, 12 & 13 holder lige uden foran på Gyldenløvesgade og Buslinie nr. 40 har sin holdeplads i Nørre Farimagsgade. Det er også i Nørre Farimagsgade du let finder en parkeringsplads. Kig indenfor i vores nye store butik, hvor du kan finde alt hard- og software til din Amiga eller PC computer.

Postordre salg

Varebestilling inden kl. 14 sendes samme dag. ☎ 3314 1233

Betafon's nye support BBS: Airline Service BBS 36460848. Åbent 24 timer alle ugens 7 dage. USRobotics HST Dual Standard 16.800 baud. SysOp Søren Christensen

PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC

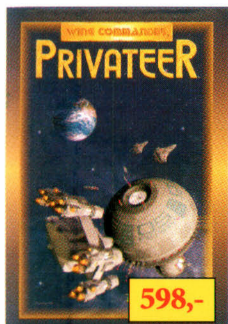


Tulip COMPACT 486sx/25

- Intel 486sx, 25MHz
- Opgraderingsokkel til 50MHz
- 4MB RAM (Maks. 20MB)
- 170MB harddisk
- XVGA 1024x768 Ni
- Maks. farver 16.7 mio.
- 3 x 16 bit udvidelsesstik
- System Configuration Protection
- 14" SVGA farveskærm lavstråling MPR II
- Tastatur & mus
- DOS 6.2 & Windows for Workgroups 3.11
- 3 års garanti (Gælder ikke farveskærmen)

Incl. BORLAND Office 1.5
til Windows – på dansk!
- Quattro Pro (regneark)
- Paradox (database)
- WordPerfect (tekst)

12495,-



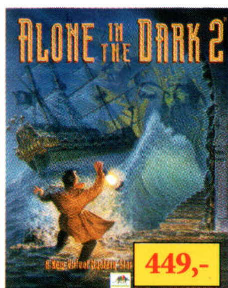
Sony Intern Double Speed CD-ROM inkl. kontroller
1798,-

DSI System Studieversion
600,-

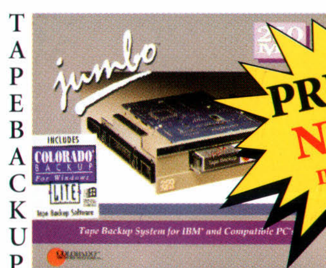
Logitech 8bit stereo lydkort
498,-

Hurtigste diskkontroller! Adaptec 1510 SCSI-2
998,-





TAPEBACKUP



PRISFALD! NU 1498,- INCL. WINDOWS SOFTWARE

PRISFALD! NU 1198,-

Amiga Amiga Amiga Amiga Amiga Amiga Amiga Amiga Amiga Amiga Amiga Amiga Amiga Amiga Amiga Am

AMIGA

AMIGA 4000

Fra kr. 10750,-
(excl. monitor)

AMIGA 1200

Fra kr. 2995,-
(excl. monitor)

AMIGA CD32

Fra kr. 2995,-

Standard Monitor
1084 Stereo 14" 2399,-

AUTO-SCAN 1438

Multi-Sync Monitor
AutoScan 14" 3498,-
1942 Stereo 14" 4498,-
IDEK 17" 9998,-

ÅBNINGSTILBUD

Competition PRO 5000 SERIES BLACK — 159,-

M3A-1 — 579,-

Competition PRO EXTRA — 199,-

Farveprinter — 1998,-

Amiga HD Floppy Drev 1,76MB 1198,-
Amiga Mus med Microswitch's 99,-

2,5" -> 3,5" A1200 harddisk kabel
incl. software og strømkabel
298,-

Amiga CDROM

Tandem CD &
IDE kontroller

698,-

Tandem kortet er lavet til
Mitsumi's CD ROM drev.

Mitsumi Dual Speed
1898,-
Til A2/4000

VORTEX

486SLC2

25/50MHz
6498,-
2,5MB RAM

GVP A4008
2698,-
120MB

GVP HD8+
3198,-
120MB

**Ring eller skriv efter
de sidste nye SUPER-TILBUD
på GVP's produkt serie**

Accelerator kort
Blizzard 1220 28/4MB 2698,-
Blizzard 1230 40MHz 3098,-
G-Force A2000-040/33/4 11998,-
G-Force A4000-040/40/4 RING!
VXL-30/25MHz fra 2595,-
VXL-30/40MHz 3395,-
VXL-Ram/2MB 2495,-
M1230XA 33MHz 3498,-
M1230XA 50MHz 4398,-
SupraTurbo28 A500 1498,-
SupraTurbo28 A2000 1498,-

Digitizer
V-Lab Y/C A2000 3698,-
Vidi-Amiga 12 1498,-
Vidi-Amiga 12 & Sound 1898,-
Vidi-Amiga 12RT 2898,-
Vidi-Amiga 24RT 3498,-

Diskdrive's
AlfaData diskdrev
(2 års garanti) 798,-
AirDrive Intern A500 695,-

Harddiske
120MB 2,5" IDE-AT 2295,-
452MB 3,5" IDE-AT 3698,-
240MB 3,5" SCSI 2998,-

HD-Kontroller
AlfaPower AT-Kit A500 1398,-
CDTV SCSI 1295,-
DF IDE-AT A2000 898,-
DF SCSI A2000 1098,-

Z3 FASTLANE

FastLane Z3 3998,-
Oktagon AT-Bus 998,-
Oktagon SCSI-2 1698,-
Oktagon SCSI A500 1798,-
SupraDrive A500 1598,-

Joystik
SureShot 199,-
ZipStik 198,-
ZipStik Auto „fire" 249,-
The Arcade 249,-
The Bug 199,-
Analog Joystik adapt. 198,-

Kabler
2,5"HD-kabel A1200 110,-
Joystikforlænger kabel 78,-
Multiplayer kabel fra 99,-
Parnetkabel 5 meter 298,-

Modem
incl. kabler & software
SupraModem2400 898,-
SupraFax2400 1798,-
SupraFax14400 3398,-

Printer
Canon BJC-600 5998,-
Star LC-100 Farve 1895,-
Star LC24-100 2745,-

Ram Udvidelser
512KB Alfaram A500 398,-
2MB Alfaram A500 1698,-
1MB Alfaram A1200 1798,-
MBX1200z 0MB 1198,-
MBX1200z 50/882 3598,-
2MB Ram A2000 1598,-

Skanner
AlfaScan800 1498,-
Epson GT6500 8995,-
Epson Amiga Driver 1598,-

SoundSampler's
Clarity 16bit smpl. 1298,-
Megalosound smpl. 449,-

SyQuest Drives:
incl. 1 stk. flytbar disk
105SQ AT intern 5198,-
105SQ SCSI intern 5898,-
105SQ SCSI extern 6998,-
105SQ ekstra flytbar disk 698,-

Tilbehør
3,5"HD-kbnt. A1200 998,-
Støvlåg alle Amiga'er 98,-
DeInterlace A2000 1498,-
Emplant Deluxe (MAC) 4698,-
Joystik omskifter 229,-

Amiga Amiga Amiga Amiga Amiga Amiga Amiga Amiga Amiga Amiga Amiga Amiga Amiga Amiga Amiga Am

Meld dig ind i Betafon's nye Amiga Klub.

Beta-Club

For kun 98 Kr. om året, får du een gang om måneden den sidste nye prisliste, samt en række meget fordelagtige tilbud som kun tilbydes klubmedlemmer.

Sæt kryds ved Beta-Club og indsend kuponen, så vil du få tilsendt informationsark og Indmeldelses skema.

Tilbuddene kan være alt indenfor Amiga & Amiga tilbehør, Software & Hardware

BETAFON ApS

Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K.
Telefon 3314 1233 • Fax 3314 1276

- ☐ Prisliste PC
- ☐ Prisliste Amiga, CDTV & CD32
- ☐ Prisliste PC spil
- ☐ Prisliste Amiga spil
- ☐ Beta-Club
- ☐ Betalog 2 Amiga hardware
- ☐ Hermed bestilles:

Vare:	Antal:	Pris

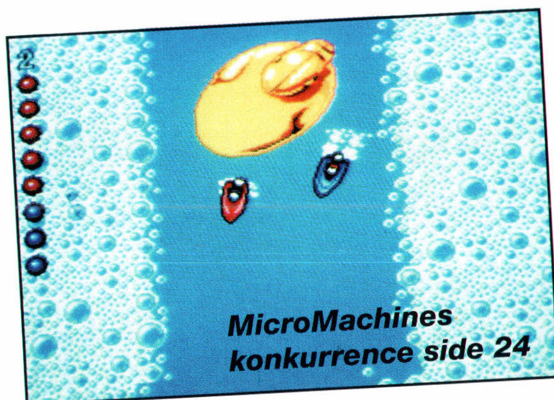
(+ forsendelse)

Navn: ____________________
Adresse: ____________________
Postnr./by: ____________________
Evt. tlf. ____________________

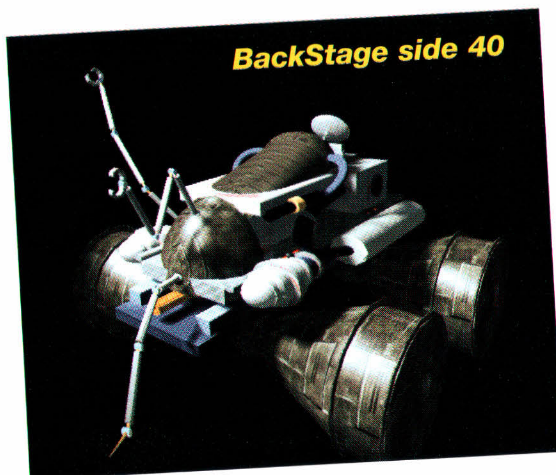
HP Maj '94

Kuponen eller en kopi af den sendes til:
Betafon • Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K.

INDHOLD











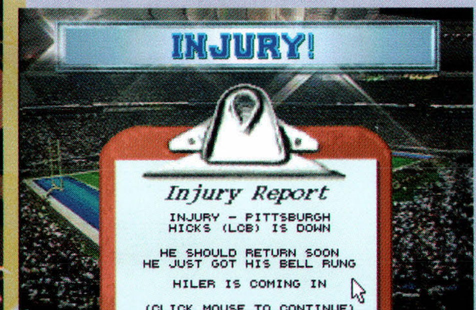
ANNONCØRER

TEMA

SPIL



Den avancerede flysimulation Fleet Defender fra Microprose anmeldes på side 44-45.



Endnu et amerikansk fodboldspil har set dagens lys. Vi kigger med på side 52-53.



CD-ROM versionen af Dragon's Lair er netop kommet på gaden. Læs mere side 63.

Ansvarshavende udgiver:
Thomas Cuno Larsen

Chefredaktør:
Robert Vanglo

I redaktionen:
Jan Holm

Medarbejdere:
Thomas Agatz, Christian Estrup, Jon Wichmann Hansen, Thomas Henriksen, Christian Koerner, Søren Madsen, Tage Majland, Karsten Bo Malten, Kristjan V. Olesen, Mark Sederqvist, Simon Skals

Abonnements-service:
Telefontid: 11:00-15:00
Telefon: 38 33 10 11
Telefax: 38 33 31 34
Postgiro: 3 93 04 08
Årsabonnement, 11 numre: kr. 355,-
1/2-års abonnement, 5 numre: kr. 170,-
Hvis bladet er enten forsinket eller udebliver bedes du først rette henvendelse til dit lokale postkontor.

Annoncer:
Dansk Medie Hus ApS
Hillerødgade 81-83
2200 København N
Telefon: 38 33 10 09
Telefax: 38 33 31 34
Salgschef: Thomas Cuno Larsen
Salgs-konsulent: Jakob Elk
Produktion: Christian G. Larsen

Redaktion og udgiver:
Dansk Medie Hus ApS
Hillerødgade 81-83
2200 København N
Telefontid: 11:00-15:00
Telefon: 38 33 10 09
Telefax: 38 33 31 34

Produktion:
Dansk Medie Hus ApS
ABK Sats ApS
Glumsø Bogtrykkeri A/S

Tegninger og fotos:
M. Hoffmeyer
C.G. Larsen

Distribution:
Dansk Centralagentur DCA A/S
Avispostkontoret

En stor tak til forhandlere og producenter, der velvilligt har stillet udstyr og programmel til rådighed.

Forsidebilledet fra spillet Universe er venligst udlånt af Core Design Ltd.

ISSN: 0909-07890

Commodore gået i betaling

Efter flere år med underskud må hjemmecomputer-pioneren Commodore give op. Moderselskabet Commodore International Ltd. er trådt i betalingsstandsning, og koncernen skal nu afvikles, og aktiverne sælges.

Trods et godt tag i det europæiske marked, har Commodore International i de seneste år vaklet mod konkursen. Den 29. april 1994 blev det en realitet, da firmaet trådte i betalingsstandsning efter Bahamas konkurslov, kapitel syv. Kapitel syv omhandler en fuldstændig afvikling af selskabet og salg af dettes aktiver til dækning af gælden.

Commodore International har endvidere taget selskabet Commodore Electronics med i faldet. Commodore International (CIL) fungerer som et holding selskab for øvrige selskaber i koncernen, bl.a. Commodore Electronics (CEL), men også administrationen hører hjemme her. Commodore Electronics er et selskab, der historisk primært har forestået support til lande, hvor Commodore ikke selv har haft kontorer, såsom Indien, Tyrkiet etc., men også en stor del af udviklingen har fundet sted her.

Commodores philipinske fabrik er blevet lukket, da denne ejes af CIL. Af hensyn til koncernens kreditorer er CIL's aktiver blevet overført til en indtil videre unavngiven kurator, herunder også selskabets aktie-portefølje, der omfatter CIL's aktier i de enkelte Commodore-selskaber.

Commodore's selskabsstruktur er iøvrigt et sandt virvar af firmaer og adresser. Commodore International er således hjemmehørende på Bahamas selvom hovedkvarteret som bekendt ligger i West Chester, USA, og eneaktionæren i den danske Commodore afdeling er firmaet Commodore Holding bosiddende i Holland.

Commodores aktier raslede ned da selskabet offentliggjorde sit resultat for oktoberkvartal 1993, for halvanden måned siden, og den danske ledelse lægger da ej heller skjul på, at betalingsstandsningen var velovervejet og forventet.

„Det vil naturligvis være mere attraktivt for en eventuel investor at overtage selskabet nu, efter betalingsstandsningen. Og da der er mange interesserede investorer, bliver afviklingen af Commodore International derfor en klar fordel for Commodore's rentable selskaber og vore kunder", mener Commodore Scandinavias ledelse.

Interesserede investorer er der nok af - sådan ser det ihvertfald ud, hvis man følger med i den internationale computerpresse og meddelelserne fra nyhedsbureauerne. I skrivende stund har vi kendskab til følgende firmaers interesse i den detroniserede Amiga-producent: Sony (Japan), Hewlett Packard (USA), Samsung (Korea), Amstrad (England), Philips (Holland), Virgin (England), Disney (USA), Sega (Japan) og Nintendo (Japan), samt en endnu unavngiven elektronik-fabrikant fra USA. Om det bliver ét af disse firmaer, der løber af med sejren vil Commodore endnu ikke kommentere, men det oplyses at der p.t. findes én klar favorit.

Det, der gør Commodore interessant for hovedparten af de potentielle investorer er selvsagt Amiga-teknologien og herunder CD32/CD-teknologien, men også koncernens veludbyggede distributionsnet er et afgørende aktiv. Distributionsnettet er både velfungerende og rentabelt, og konklusionen må derfor være, at det er selve moderselskabet, der har været den økonomiske synder.

Hvordan en overtagelse vil komme til at se ud er endnu for tidligt at udtale sig om, men flere modeller er mulige. Der kan således blive tale om en overtagelse af samtlige Commodore's aktiviteter, eller en opsplitning af disse. Dette afhænger naturligvis bl.a. af, hvilken samarbejdspartner Commodore bliver enig med, men for Commodore selv har et samlet salg absolut højeste prioritet.



Men hvad betyder alt dette så for Commodore på vore breddegrader, og for Amiga-situationen som helhed? Commodore's afdelinger i Canada, England, Skandinavien, Italien og Tyskland fortsætter indtil videre som 'business as usual', men dette er dog ikke ensbetydende med, at firmaerne kan være sikre på ikke at blive inddraget i konkursen. Som situationen ser ud nu er det kreditorerne, der i høj grad er med til at afgøre Commodore's skæbne, og i fald disse opnår retten til at gøre deres respektive krav gældende overfor de enkelte datterselskaber, samtidig med at en overtagelse trækker ud, kan man frygte at korthuset for alvor ramler. Dette er dog det værst tænkelige scenarie. Commodore selv, såvel som branchen generelt, mener at forholdene m.h.t. en overtagelse vil være faldet på plads indenfor 4-8 uger.

Et af de største spørgsmål er selvfølgelig, om Commodore stadig vil kunne levere Amiga 1200, Amiga 4000 og CD32. „Siden betalingsstandsningen trådte i kraft har vi solgt rigtig mange Amiga 1200 maskiner, og det

ısstandsning!

er derfor usikkert hvor længe vort lager rækker", fortæller salgschef Jesper Christensen, Commodore Scandinavia. „Istedet ser det ud til, at salget til forhandlerne svinger over mod CD32. Leveringen af Amiga 4000 synes dog ikke at blive et problem og når sommeren er omme, forventer vi at være oppe i omdrejninger igen".

Commodore Scandinavia hører, ligesom flere af de europæiske afdelinger, til den sundere del af Commodore-koncernen, til trods for at virksomheden måtte konstatere et underskud på henved fire mill. kroner i forrige regnskabsår. Dette må dog primært tilskrives den manglende indtjening på PC-siden, som Commodore, i et overraskende udspil, valgte at sælge til Acer-koncernen i 1993.

De danske forhandlere er generelt afventende, men har dog sikret sig, at de varer de HAR bestilt hos Commodore, bliver leveret trods betalingsstandsningen. „Det var jo desværre nok hvad vi kunne forvente, med de seneste ugers forskellige bulletiner. Vi overvejer stadig, hvordan vi skal forholde os, men det afhænger naturligvis af, hvad det endelige resultat bliver. Måske må vi på længere sigt trække os ud af markedet, men indtil videre fortsætter vi med at supportere Commodore-maskinerne.", udtalte Direktør Martin Petersen, BMP-Data Engros, i en første kommentar til den aktuelle udvikling.

Commodore, der blev etableret for 40 år siden, begyndte som reparatør af skrivemaskiner, for siden at producere regnemaskiner og senere PC'ere. I løbet af 1970'erne placerede selskabet sig som en af de største computervirksomheder i USA, med legendariske Jack Tramiel, senere Atari Corp., ved roret. Sidste år befandt firmaet sig på ranglistens 32. plads, og ca. 90% af koncernens samlede omsætning lå i Europa.

En pengestærk investor, med interesse i at drive firmaet videre, er uden tvivl det bedste der kan ske for Commodore. Med det seneste års mange udfald mod Commodore for mangelfuld markedsføring og ustabile leveringer, må det forventes at en sådan investor vil have et klart defineret ønske om at retablere Commodore-navnet i forbrugernes bevidsthed - ved at intensivere markedsføringen, såvel som sikre leverancerne til forhandlerne.

Man kan frygte, såfremt den fremtidige ejer kommer til at hedde Philips, at der her vil blive tale om en overtagelse, efterfulgt af en lukning. Philips er selv i besiddelse af CD-teknologi og har endvidere et stort og veludbygget distributionsnet, især i Europa. Firmaet har investeret store summer i udviklingen og markedsføringen af CD-I'en, og deres eneste interesse i Commodore synes at være elimineringen af en konkurrent. Imidlertid virker det ikke sandsynligt, at det bliver Philips, der løber af med 'sejren', da Commodore selv er langt mere interesseret i at se selskabet, og dermed Amiga og CD32, fortsætte.

Resultatet af betalingsstandsningen er altså stadig uvist, men en ting er sikkert. Når resultatet findes - findes det her! Måske allerede i førstkommende nummer.

Robert Vanglo
Chefredaktør

Det' på disc det foregår!

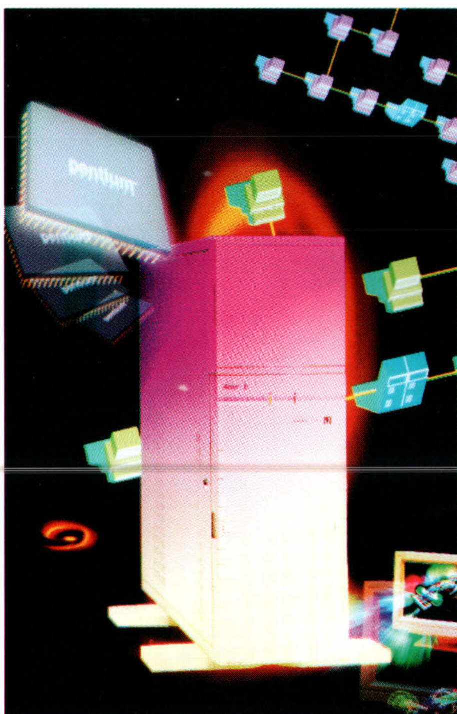
Den ultimative delevare spil kollektion nr. 1. Sådan vil den brutale undersættelse formentlig lyde på den nye CD-ROM opsamling af ShareWare-spil: The Ultimate ShareWare Games Collection Vol. 1.

Dette er CD-ROM'en mange formentlig har ventet på. Henved 30 forskellige ShareWare-spil er der blevet plads til, hvilket måske ikke umiddelbart lyder af så meget, men til gengæld er der tale om ægte kvalitet (man fristes næsten til at kalde det KvaliWare!!!). Spillene er fra alle de største ShareWare producenter, som eksempelvis Apogee og Id-Soft, og indeholder således også en ny og opdateret version af Doom, der iøvrigt kører ganske smertefrit under Windows.

CD-ROM'en, der koster 148,- kroner inkl.-moms, skulle være ude i butikkerne landet over, men hvis du har problemer med at finde den kan du kontakte enten Diamond Data, tlf.: 3536 4141, eller A&S Engros, tlf.: 8678 6119, der begge kan henvise til nærmeste forhandler.



Acer påvej med 90 MHz



Umiddelbart efter at Intel officielt har frigivet Intel DX4/100 og Pentium 90 processorerne er Acer Scandinavia ude med maskiner, der rent faktisk anvender disse. PC'erne, der her er tale om, er AcerPower EISA og Acer Altos 7000.

Ejere af de eksisterende AcerPower 486/e og Acer Altos 7000 systemer behøver dog ikke grave dybt i lommeulden, for disse maskiner kan nemlig opgraderes til de nye processorer uden at hele PC'en eller bundkortet skal udskiftes. Acer's PC'ere er fra starten designet til fremtidig CPU opgradering ved hjælp af Acer's såkaldte ChipUp teknologi, og derfor er det ikke nødvendigt at redesigne bundkortet, når nyere og bedre processorer dukker op.

Det går i det hele taget godt for Acer, der netop har offentliggjort rekordstore tale for både omsætning og overskud. Af en omsætning på 630 mill. dollar lykkedes det taiwanesiske Acer at frembringe et overskud på hele 32,2 mill. dollar i årets første kvartal. Der er således tale om en omsætningsstigning på 71% i forhold til samme kvartal året før. I modsætning til en lang række af sine konkurrenter kan Acer altså prale af positive tal på bundlinien!

De heldige vindere af Naughty Ones konkurrencen blev:

Henrik Münther, København, Gustav Fischer, Stoholm, Peter Theill, Holbæk, Thomas Jepsen, Vanløse, Rasmus Jonasson, Roskilde, Karsten Jensen, Vordingborg, Jens Peter Andersen, Næstved, Martin Thunø, Nyborg, Kenn Leslie Hansen, Nørre-Sundby, Erling Hesseldal, Vissenbjerg.

Præmierne vil nå frem til de respektive adresser i løbet af juni måned.



AMIGA 1200 2.995,-

A1200 computer med 68020 processor, 2MB CHIP RAM, AGA grafik og Kickstart 3.0.

A1200 DeskTop Dynamite 3.795,-
Med Wordworth, DPaint 4 AGA, Oscar m.m.

A1200 130 MB Harddisk Kit 2.595,-
Kompakt 2,5" IDE harddiske til montering i A1200. Fuld AutoBoot og lynhurtig overførsel af filer.
Med alle kabler, skruer og software.

A1200 252 MB Harddisk Kit 3.595,-
Ny lynhurtig (1MB/sek.) 2,5" harddisk til lavpris.

Blizzard 4MB RAM kort 2.495,-

Blizzard 1220 4MB 2.695,-
28,5MHz Accelerator og 4MB RAM
Multi kort til utrolig lav pris. Høj kvalitet og SMD teknik for lynhurtig A1200 med masser af RAM.
Kan udvides med 14-50MHz FPU og ekstra RAM.

Blizzard 1230 40MHz 2.995,-
68030 * 40MHz * 32bit RAM * UR * FPU * SCSI
Accelerator kort med 40MHz 68EC030 processor. Plads til FPU, SCSI og 64MB RAM. Kortet har to 32bit RAM banker, der hver kan udvides seperat med 1-32MB moduler. Benytter standard 72pin SIMM RAM -som A4000.

Tilbehør til Blizzard kort

32bit SIMM RAM	Ring
68881 FPU 14MHz	295,-
68882 FPU 40MHz	1.195,-
1230 FastLane SCSI	1.495,-

Fast SCSI II. Op til 10MB/sek.

Blizzard 1230 med 2MB og 68882 40MHz. Kun 4.695,-

3,5" Harddisk kit.......... Ring
A1200 Tower kabinet.......................... 1.995,-

VLab Motion 10.695,-

Med det nye VLab Motion kort kan hele film digitaliseres med 25 billeder i sekundet, direkte til harddisk. Ligeledes kan live-video afspilles fra harddisk.



Glem alt om traditionel redigering, genlock, effekt maskiner, singleframe-recorder m.v. Nu kan det hele laves digitalt på Amiga i Broadcast kvalitet.
Lav Erhvervs video, reklame video, musik video, film, TV udsendelser, TV indslag o.s.v. Alt med perfekt klipning, overgange, tekstning og effekter (PIP, morphing, Blue-Box, Chromakey, 3D grafik m.v.).
Kompatibel med 24bit tegne og tekst programmer, morph software, ADPro, Image FX m.m.

Digital Video I/O

* C-Cube MPeg hardware.
* Valgfri kompressions faktor og skalering.
* Fuld PAL skærm format og opløsning i 24bit.
* S-VHS eller Broadcast kvalitet.
* Med MovieShop video redigerings software.
* Indbygget genlock med Blue-Box generator.
* Toccata support for synkron stereo lyd.

Med C-Cube JPEG real-time hardware kompression og dekompression fylder video på harddisk kun fra 0,2 (VHS) til 2,5MB (Broadcast) pr. sek.

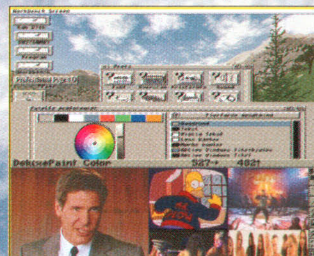
AMIGA 4000

A4030 og A4040 er de nye super computere til DTP, 3D grafik, video produktion, musik studier, BBS, præsentation og andre krævende opgaver.

68030/40 processor
Hurtig 68030 eller 68040 processor. 68040 giver maksimal ydelse og har indbygget MMU og FPU.

2 MB 32bit CHIP RAM for lynhurtig grafik

1,7MB High Density 3,5" Drev
Også til 1,44MB PC diske (samt MAC HD med Emplant).



AGA grafik
32bit grafik chips og 32bit Blitter.
Grafik i 256 farver eller HAM8 med fra 640x960 til 1280x512 punkter. Palette på 16.7mio. farver.

708x564 punkter workbench.

AMIGA 4030........ 10.750,-
AMIGA 4040........ 16.495,-

Tillægspris for:
214MB harddisk +1.495,-. 340MB HD +2.195,- (2MB/Sek.).
4MB 32bit Fast RAM: +1.875,- (ved A4040 dog kun 1.400,-).

MAC & PC Emulator

Emplant er et universelt Emulator og interface kort til Amiga.

Emplant + MAC 3.695,-
Med Emplant MAC kan Amiga benytte Apple MAC software så hurtig som en tilsvarende MAC. 100% kompatibel (også spil).
Multitasking, understøtter HD Amiga drev, lyd, farver m.m. RAM, harddisk, monitor, printer m.v. kan benyttes på Amiga, MAC og evt. PC. Med et Retina kort e.l. understøttes MAC grafik i 16,7 mio farver.
Mulighed for MAC dual serial port (230,4 Kbaud) og SCSI (også Amiga).
Spørg efter PC 386/486 modul til Emplant.

FastLane SCSI & RAM 3.995,-

Lynhurtig FAST SCSI II controller og RAM kort til A3000/A4000. 10/20MB/sek. overførsel. DynamiCache.
4 seperate RAM banker med plads til standard 1, 4 eller 16MB SIMM moduler, op til ialt 256MB 32bit RAM.

ISDN Master 3.895,- AMIGA & PC

ISDN er det internationale high-speed data net. En ISDN oprettelse (2 linier) er lidt dyrere end en alm. tlf. linie men koster det samme pr. minut.
ISDN Master har to **64.000 baud** data linier, der hver er mindst 7-10 gange hurtigere end et high-speed modem. **Fuld kompatibel** med bbs software. Mange store Amiga/PC bbs'er har nu ISDN linier (få en liste).

Data og telefon kommunikation
ISDN Master til Amiga har **digitale telefon funktioner**, og kan kommunikere med to helt almindelige telefoner på en gang. Man kan føre en samtale eller overføre data på hver af de to ISDN linier samtidig.
Med den indbyggede **sampler** og **DA konverter** kan ISDN Master som **telefonsvarer** afgive og modtage harddisk beskeder.

Harddiske

Kvalitets harddiske fra Seagate, verdens største harddisk producent. Alle drev er i kompakt 3,5" format, perfekt til A4000.

345 MB FAST AT.......... **2.895,-**
Ca. 2MB pr. sek. i A4000.
546 MB FAST AT.......... **3.695,-**
550 MB FAST SCSI II **5.495,-**
1.200 MB FAST SCSI II **8.495,-**
2.200 MB FAST SCSI II **14.690,-**
Op til 10MB/sek. med FastLane SCSI.
Spørg efter andre AT & SCSI harddiske.

SyQuest 270MB

SyQuest er AT eller SCSI harddisk drev med udskiftelige disketter. Perfekt som ekstra harddisk, til DTP, backup, musik, video, multimedia, skoler m.m.

110MB 3,5" SyQuest 3.995,-
Lynhurtig AT drev til 110MB diske. Op til 4MB/sek. og kun 14,5ms access tid. Kan indbygges i A2000-A4000 3,5" port. Fås også som SCSI drev.
Se test i Amiga Magazine dec. '93: "10,6 Sehr Gut" og Amiga Special: "Sehr Gut".
110MB 3,5" Diskette....... 698,-
Snart også 270MB SyQuest 3,5" drev.

Oktagon SCSI. 1.695,-

Lynhurtig og avanceret SCSI-II controller til A2/4000. Plads til 8MB ZIP RAM. Med GigaMem Virtual Memory.
Anbefales af Commodore til A4000.

Apollo 500 Harddisk

Ekstern harddisk controller i flot kabinet med gennemført expansion port. Lynhurtig auto-boot og overførsel. Kan udvides med Turbo kort og op til 12MB RAM.
214MB Seagate.......... 2.995,-
345MB Seagate.......... 3.695,-
Harddiske kan også benyttes til A4000.

A500 Turbo... 1.975,-

32bit Accelerator kort til Apollo 500 med 25MHz 68020 CPU og 25MHz FPU. Plads til 4MB ægte 32bit FAST RAM. Ca. 10x hurtigere end normal A500.

CD32 2.995,-

Commodores nye 32bit computer med indbygget high-speed CD-ROM. 68020 CPU, 2MB CHIP RAM og AGA grafik (som A1200).
* Fuld expansion port.
* Kan benyttes til musik CD'er.
* Med Oscar, Diggers, Wing commander, Dangerous Streets, Fakta m.m. på CD.



Full Motion Video........ 1.995,-
Se CD32 video i fantastisk digital kvalitet med HiFi stereo lyd. Black Rain, Red October, Patriote Games m.fl. **198,-**.
RAP-BOX. Til CD32 disk drev, harddisk, par.+ser. interface m.m. Ring for info
Communicator. Tilslut CD32 til Amiga computere. Ring.

CD Software

CD32 Spil. Prey, Microcosm m.f. Ring.
CDPD I - III.................... pr.stk. 295,-
Fred Fish og andre PD serier m.m.
Demo Collection I / I...... pr.stk 295,-
Demoer, animationer, 1000 musik moduler, Clip-art, PS fonte m.m. "Gold" i *Amiga Format*.
Pandora's CD........................ 165,-
Musik, tale, grafik, video m.m.
17 bit Collection......................... 495,-
Dobbelt CD med over 1GB data.
CDTV Harddiske & RAM Ring

Epson Scanner

600 DPI * 24bit * A4 Format
GT-6500 fik 97% karakter i *Amiga Format*, -det højeste et produkt har fået.
Epson GT 6500 8.995,-
Perfekt scanner til Amiga DTP. Spørg efter loader til ADPro, Image FX m.v.

Monitore

Microvitec 1438........... 3.495,-
MultiSync og lavstrålings farve skærm. 15-40Khz horisontal. 45-90hz vertikal. Klarer alle A1200/A4000 skærm modes.
TVM 3A+ MediaScan... 2.695,-
Super VGA farve monitor med drejefod og kabler. 1024x768 punkter.
Fremragende monitor, perfekt til flimmerfri A1200/A4000 grafik.
TVM 4A+ MultiSync.... 3.195,-
Ægte MultiSync med 1024x768 punkter Non-Interlace grafik. Nyt design og fantastisk billedkvalitet.
Spørg efter 15"-21" monitore.

ScanDoubler 1.995,-
Til A4000. Konverterer alt 15KHz grafik til 31,5KHz, -også spil.

Flicker Fixer.......... 1.495,-
Til A500/A2000 og SVGA/MultiSync monitore. Med stereo forstærker.

Printere

Star 5TT Laser....... 8.995,-
*** PostScript * 2MB RAM ***
*** 5 sider/min. * RISC * 600 DPI ***
Super laser til lavpris. Den perfekte lynhurtige laser til seriøse Amiga og PC brugere. Postscript giver fuld kreativ frihed, fri frontvalg og hurtig download.
Køb ingen laser uden Postscript.
300x300 DPI og 600x300 med REP.
Med 250 siders arkføder og PLC5.

Star LC-20.................. 1.495,-
Star LC-100 Colour....... 1.795,-
Star LC 24-200 Colour. 2.795,-
Star LS-05 Laser.......... 3.995,-
Canon BJ-10sx InkJet. 2.195,-
Amiga Format "Gold", juli '93.
Canon BJ-200............. 2.995,-
Canon BJ-600 C........... 5.995,-
Epson Stylus 800........ 2.745,-
Primera Farve Printer..... Ring
Den revolutionerende nye farve printer.



Vi har alle GVP produkter. Kom og få en demonstration.

68040 Turbo 40MHz

68040 accelerator kort fra bla. GVP til A3000, A4030 og A4040. Fås i 28,5-40MHz udgaver med SCSI og RAM. Spørg efter priser og upgrade muligheder.

Modem

TerboLine 19K2. 2.695,-
19.200-76.800 bits/sek. V32.terbo. Ellers som TKR SpeedStar.
TKR SpeedStar 2.495,-
Ny lav pris. 300-14.400 baud. MNP 2-5, CCITT V.42/V.42bis. Op til 57.600 baud. Fax 14.400. Testvinder i det tyske *Amiga Magazine 9'93*: "Sehr gut".
Med PSU og software til Amiga og PC.

Diverse

CD ROM Drev........ fra 1.495,-
GVP G-Force 030-40.... 6.995,-
Til A2000 med 40MHz FPU og 4MB.
GVP PhonePak........... 2.995,-
A4000 RAM, software m.v. Ring

A4000 HAM8 grafik lavet med bl.a. VLab.

Toccata Lydkort 2.995,-
Ny lyd I/O kort fra MacroSystem.
* 16bit stereo sampler, 48KHz.
* HiFi Stereo output.
* Harddisk optagelse og afspilning.
* 96dB, 64 x oversampling.
* 3 stereo indgange med mixer.
* Digitale effekter.
* Kompatibel med CD-afspillere, video maskiner, DAT m.v.
* Perfekt til VLab Motion.

Grafik & Video

Vi har alt soft- og hardware til professionel Broadcast video og TV produktion.
Der er udstyr til både analog og digital video og lyd redigering på Amiga og PC.
Nyt: **PAR Digital Video, GVP TBC+** og **Impact Vision 24-II.**

GVP EGS 28 3.995,-
Nyt avanceret 24bit grafik kort til lavpris i ægte GVP kvalitet.

Retina Z3... 3.995,-
Ny Zorro 3 udgave af det berømte Retina 24bit grafik kort. 110MHz og NCR 77C32BLT grafik processor. Programmerbar output. Fuld AGA workbench.
Produceret af MacroSystem (VLab Motion, Toccata, Evolution, AirLink m.m.).
Retina Grafik kort........ 2.895,-

VLab Digitizer... 2.995,-
24bit realtime frame grabber. Tager billeder fra live TV eller video signal i utrolig god kvalitet. Den bedste og populæreste video digitizer til Amiga.
Live TV eller video kan ses i et vindue på computer skærmen.
Med keyframe og sekvens grabbing.

Genlock

Amiga genlock fra Electronic Design. Få tilsendt info på disse og andre genlock.
PAL Genlock................ 2.995,-
Y-C Genlock................ 4.295,-
Fremragende genlock til S-VHS i professionel brug. Topkarakterer i bl.a. det tyske *Amiga Magazine*.
Sirius Genlock............ 7.495,-
Til bl.a. VHS, S-VHS og U-Matic. Med professionel betjeningspult.
V-Code Extern............. 1.195,-
TV/VHS og S-VHS output fra Amiga.

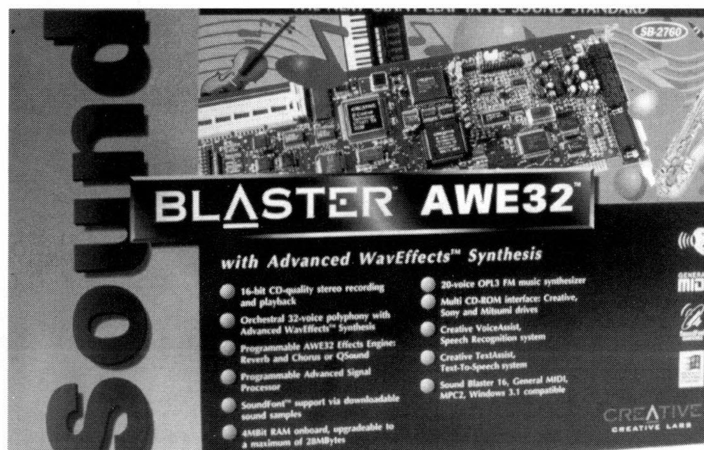
Software

PageStream 3.0, ADPro 2.5, LightRave, Scala MM 300, Real 3D 2.0, Image FX, Clarissa, Adorage, MultiFrame, Bay, TV Paint, Art Expression...
Spørg efter priser samt andet software.

Scanteam Software & Hardware * Priser incl. 25% moms * Tlf. 86 18 16 00
Frederiksgade 76A. 8000 Århus C. Danmark. Giro 7 51 47 27. Åben 10.00-18.30. Fax 86 18 16 01

Creative Labs kommer til Danmark

Creative Labs, firmaet bag bl.a. Sound Blaster og Video Blaster indstikskortene til PC, har netop åbnet et nordisk salgskontor i Hillerød. Åbningen markerer, ifølge Creative Labs, en stor satsning på det nordiske marked, hvor Sound Blaster er blandt de mest solgte lydkort.



Sound Blaster serien er iøvrigt netop blevet udvidet med endnu et lydkort, og hvilket lydkort! Sound Blaster AWE32 giver helt nye muligheder for at anvender PC'er til mere krævende musikformål, avancerede multimedie-programmer, udveksling af tale og lyd over netværk samt imponerende effekter og flot orkesterlignende musik i spil. AWE32 er det hidtil mest avancerede lydkort fra Creative Labs og gengivelsen af instrumentlydene er uhørt realistisk. Det er sampling-teknologien *Advanced WavEffects*, der frembringer den forbedrede lyd, og bygger således på digitalisering af virkelige lyde.

Med Sound Blaster AWE32 kortet følger et rigt udvalg af software, der bl.a. sætter dig i stand til at arbejde med sampling, mixing, sequencing og meget andet, på et fuldt professionelt niveau, men til en pris, der ligger langt under normalen for et tilsvarende udstyr.

Kortet arbejder med 32 uafhængige stemmer, der kan spille et bredt udvalg af instrumentstemmer, trommer og lydeffekter. Der er desuden indbygget effekter som bl.a. chorus, rumklang, vibrato og tremolo. AWE32 er fuldt kompatibelt med de øvrige Sound Blaster produkter, ligesom General MIDI, Roland MT-32 og Sound Canvas understøttes. Ligeledes er lydkortet forsynet med tre foskellige interfaces til CD-ROM drev, og kan dermed tilsluttes de meste udbredte fabrikater, såsom Sony, Mitsumi og Creative Labs' eget.

Prisen for alle herlighederne - lydkort såvel som software - er som nævnt ganske fornøjelig, nemlig kr. 2695,- ekskl. moms. Yderligere information om AWE32 hos Creative Labs på telefon 4824 4322.

Party i det sydsjællandske

I dagene fra den 24.-26. juni 1994 (d.v.s. lige efter Sankt Hans), inviterer Focus Design til Demo Party i den sydsjællandske garnisonsby Vordingborg (du ved den med Gåsetårnet!). Party'et tager sin begyndelse fredag morgen kl. 10:00 og slutter igen søndag aften kl. 19:00, og i den mellemliggende periode skal der kodes, grafikkes, musikkes og demoes på livet løs.

Der bliver afholdt konkurrencer om bedste *Amiga Demo*, *PC Demo*, *Amiga Intro*, *Amiga Musik* og *Amiga Grafik*, samt nogle overraskelseskonkurrencer, hvor bl.a. HiScore Professionel præmierer fem af vinderne med et årsabonnement.

Ifølge arrangørerne forventer man mellem 300 og 500 gæster, og i fald dette holder stik vil vinderen af Amiga Demo-konkurrencen vandre hjem 10.000 kroner rigere, mens PC Demo-vinderen må 'nøjes' med 5.000 kroner, men „jo flere, der kommer - des flere penge er der at vinde!", lyder fra Vordingborg.

Adressen til Islinge Skolen, hvor det hele kommer til at foregå, er: Islinge Skolen, Chr. Richardsvej 33, 4670 Vordingborg.







ACTION NEWS

Vidste du, at...

... Beaverholm Denmark også kan andet end at levere discount forretningssoftware? Af det seneste katalog fra forhandleren, der selv importerer PC-, Mac- og CDROM-titler direkte fra USA, fremgår det, at man fører både klassikere som *SimCity 2000* (Maxis) og *Day of the Tentacle* (LucasArts) og dugfriske USA-nyheder såsom *Pacific Strike* (Origin) og *Bloodnet* (Microprose), der ikke engang er landet hos de engelske distributører endnu (15. maj 94). Tlf.: 4593 5343.

... dit Windows nu kan få et enkelt projektstyringsværktøj, der passer til alle projektmagere, private som professionelle? *Microsoft Project 4.0* udmærker sig især ved at være brugervenligt, hedder det i en pressemeddelelse fra Microsoft. *Project 4.0* kan vise opgaver og aktiviteter i en kalenderform, som alle kan finde ud af. Værktøjet, der kan kombineres med *Word*, *Excel* og andre Windows-applikationer, har bl.a. et omfattende guide-apparat med stikord og tips, understøtter netværk og elektronisk post samt bruger højre museknap til en genvejsmenu. HSPro vender snart tilbage med en anmeldelse. Tlf.: 4489 0100.

... nationens førende computerbogforlag, Teknisk Forlag, har udgivet et nyt katalog ved navn *EDBOG.TIDENDE*, der præsenterer 100 titler, hvoraf halvdelen er nyheder? I flæng kan nævnes Kirsten Kampers *'Wordperfect 6.0 til Windows, Grundbog'*, Per Gjørlev's *'OS/2 håndbogen, version 2.1'*, Lisbeth Shierbecks *'Adventurespil - et Emergency Kit'*, C.M. Hallidays *'Den Store PC-bog'* og den første CDROM-bog, *'CD-ROM på PC'* af Peter Hansen m.fl. Der forlyder intet om, hvornår næste katalog udkommer. Tlf.: 3121 6801.

... at man nu kan få et genfyldningssystem til ink-jet printerne? Det er dermed slut med at kyle den brugte blækpatron ud. I stedet anskaffer man sig et PMS-system, der gør det muligt at genbruge den dyre blækpatron mindst fem gange. Ekstra blæk og det fornødne PMS-værktøj til fem genfyldninger koster det samme som to blækpatroner, hvorfor man ved simpel blækregning kan slutte sig til, at man sparer mere end 50%. Endnu billigere bliver det, hvis man har et stort behov for blæk. Da kan det svare sig at anskaffe en box én gang for alle og tilføre den blæk i flaskevis. BMP er blandt de første forretninger, der gør sig i PMS. Tlf.: 3333 0727.

IBM giver 500.000 kroner til kunsten

Under sloganet 'Vær kreativ på din PC' har IBM Personal Software Products netop lanceret en storstilet konkurrence. Leonardo da Vinci Prisen er selvsagt opkaldt efter den berømte renæssance-kunster, der i høj grad satte sit præg på datidens arkitektur, design, kunst og videnskab.

„Banebrydende softwarenyheder skabes ofte af enkeltpersoner eller små dynamiske grupper. Det er en af af grundende til, at vi henvender os til samtlige PC-brugere for at motivere dem og skabe et kreativt edb-miljø i Danmark. Vi har opstillet fem konkurrence-kategorier med en bredde, der betyder, at alle har mulighed for at deltage", fremhæver marketingchef Jan Thomsen, IBM PSP.

De fem kategorier man kan deltage i omfatter: *Multimedia*, der f.eks. indebærer, at man kan kombinere lyd og billeder til, eksempelvis et interaktivt program eller en demo. *Programmering*, hvor man frit kan vælge mellem programmeringssprog, og hvor programmet kan være en utility, et spil eller en database. Kategorien *Freestyle kreativitet* giver naturligvis plads for det overraskende og uventede, mens det i kategorien *Essay* kan dreje sig om at vurdere den teknologiske udvikling inden for hjemmecomputere, f.eks. med henblik på samfundsmæssige forhold. Sluttelig er kategorien *Slogan*, hvor man med syv ord eller mindre, skal beskrive, hvorfor man har, eller over at få, en PC derhjemme! Med andre ord er kategorierne udformet så der skulle være frit slag for at deltage.

Men ingen konkurrencer uden præmier. Bidrag til konkurrencerne kan udføres på DOS, Windows eller OS/2, og ialt er der præmier for en værdi af 500.000 kroner. Hver af de fem vindere kan således se frem til at modtage „en af markedets førende PC'er med OS/2 og andet spændende software installeret (værdi ca. 50.000 kr.)", som man udtrykker det i konkurrencens kampagnemateriale.

Tilmelding til konkurrencen kan ske indtil den 1. august 1994, og bidrag skal være modtaget senest den 12. august 1994. Yderligere information om Leonardo da Vinci Prisen samt konkurrenceregler kan fås ved henvendelse på kampagnetelefon 4593 4545, lokal 3649.



Windows bliver lettere

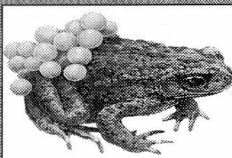
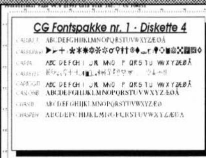
Nu bliver det nemmere at arbejde med Windows! Programmet, der med sin grafiske brugerflade burde være *noget af det mest brugervenlige*, har alligevel en række betjeningsmæssige skavanker - bl.a. det faktum, at det ikke er muligt at placere program-ikoner udenfor de enkelte vinduer. Det bliver der nu rettet op på med programmet SideBar.

Med SideBar kan alle de applikationer man benytter i sit daglige arbejde placeres på et desktop panel som et ikon/symbol, og applikationerne kan herefter startes via et enkelt klik med musen. Samtidig understøtter SideBar såkaldt associering, hvor man knytter bestemte fil-typer til et bestemt program. Når man derefter klikker på filen, vil det associerede program automatisk starte, og indlæse den fil man klikkede på.

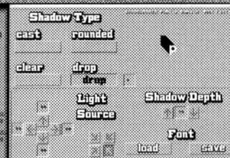
Under den traditionelle Program Manager/File Manager må man ofte bruge en del tid på at rode rundt i forskellige directories for at finde de rette, eller blot lave nye! SideBar tilbyder dog også en løsning på dette problem, nemlig *foldere*. SideBar's foldere fungerer fuldstændig som foldere i et rigtigt arkiv, og kan placeres på en hvilken som helst disk, i andre foldere eller endda direkte på Windows desktop. Det bedste af det hele er imidlertid, at navnet på en folder ikke længere er begrænset til otte tegn. Nu kan man altså som bruger selv vælge om en folder blot skal hedde 'Kurt', eller den længere version 'KurtSomJegKenderNedeFraHavnen' - jamen, er det ikke herligt?

Yderligere information om SideBar kan fås hos: Swanholm Distribution, Tlf.: 4593 3434

AMIGA EXCLUSIVE








Color Clip Art-pakke | *CG fontspakke* | *Mega spilpakke* | *Desk Top Video-pakke* | *Clip Art-pakke nr.1* | *Clip Art-pakke nr.2*

Hardware

Acceleratorkort

SupraTurbo28: 28 mhz turbokort til Amiga 2000 *1195.-*
SupraTurbo28: 28 mhz turbokort til Amiga 500 *1195.-*
GVP A1230-II "JAWS" turbokort til Amiga 1200.
Kan udvides med 68882 FPU (PGA) og op til 32 Mb ram.
GVP A1230 S-II, 40 Mhz 68EC030, 4 Mb ram *4595.-*
GVP A1230 S-II, 50 Mhz 68030 MMU, 4 Mb ram *6595.-*
50 Mhz FPU (PGA) co-processor til A1230-II *1495.-*

Supra Modem

Externt: 2400 baud, incl kabel og software *795.-*
Externt: 14400 baud, V.32bis, **incl.** kabel, faxsoftware, samt normalt kommunikationssoftware *2995.-*

ProfiLine diskdrev

Externt: Højkvalitets 3.5" Chinondrev med gennemført bus, afbryder og 2 års garanti. Leveres nu med anticlick-, kopi- og dagsplanprogram, samt viruskiller. *599.-*
Externt: XL drev 880 Kb/1.76 Mb (til Kickstart 2&3) *1349.-*
Internt: CITIZEN drev til Amiga 500. *599.-*
Internt: CITIZEN drev til Amiga 600 / Amiga 1200 *599.-*
Alle interne drev monteres i stedet for det originale drev.

Ramkort

A500: 512kb med ur og afbryder *290.-*
A500: 1 Mb extern med plads til 8 Mb *995.-*
A600: 1 Mb med ur og afbryder *495.-*

A1200 Ramkort

4 Mb ramkort til A1200 med 20 Mhz 68882 FPU, og realtime ur med batteri backup. Kan udvides til 8 Mb og 50 Mhz 68882 FPU. Nu med sokkel til to 4 Mb simm moduler!
Leveres med 4 Mb ram og 20 Mhz 68882 FPU *3295.-*

Kickstart 3.0

Kickstart-omskifter til Amiga500, 2000, 3000. Plads til den medfølgende Kickstart 3.0 ROM og en evt.1.3/2.0 ROM.
Leveres incl. Workbench 3.0 software *595.-*

Harddiske

PRISFALD!

2.5" LP Seagate AT-bus 130 Mb, 16 ms. *2495.-*
2.5" LP Seagate AT-bus 210 Mb, 16 ms. *3495.-*
2.5" LP Maxor AT-bus 252 Mb, 12 ms. *2995.-*
*Alle 2.5" harddiske leveres **med** 2 års garanti, installations-kit til Amiga 600 og Amiga1200 og installationsprogram.*
Aut. garantiinstallation af harddisk i A600/A1200 *199.-*
Installationskit til montering af 3.5" harddisk i Amiga 1200, internt diskdrev kan stadig bruges. *199.-*

AMIGA 1200

A1200: 2 Mb chip ram, 3.5" floppydrev *2995.-*
DeskTopDynamite softwarepakke (samkøb med A1200) *+300.-*
A1200: 2 Mb chip ram, 3.5" floppydrev, 130 mb HD *5490.-*
A1200: 2 Mb chip ram, 3.5" floppydrev, 210 mb HD *5990.-*

Andet hardware

3.5" Noname-disketter ved 100 stk MF2DD *350.-*
3.5" Mitsubishi-disketter ved 100 stk MF2DD *495.-*
Naksha 280 dpi mus med måtte og holder *229.-*
QJ SuperStar joystick. Før 199.- *149.-*
QJ SuperCharger. Før 149.- *99.-*
NYHED!: Saitek MegaGrib joystick *189.-*

Public Domain

Harddiskbrugerpakke

Denne pakke indeholder alt, hvad du kan få brug for som harddiskejer. Af kategorier kan nævnes: backup-, grafisk CLI, menu-, password- og reorganiseringsprogrammer. Samtidig indeholder pakken alle pakkeprogrammer, der er tilgængelige. Inkluderet er, selvfølgelig også, Superdark, som er den bedste screenblanker, der findes til Amigaen. DNC sagde :" Kvaliteten på de ti disketter du får er lysår over gennemsnittet"*Pris incl. disketter (10 stk): 199.-*

Brugerpakke

Indeholder 30 fantastisk nyttige brugerprogrammer, bl.a.: Kickstart 1.3-emulator (løser A1200/ A4000 ejerens problem), PC-emulator, de nyeste viruskillere, kopierings-programmer, skak, backgammon, samt en masse andet godt bl.a 250 drinksopskrifter og barstyringsprogram.
Pris incl. disketter (5 stk): 99.-

Kickstart 2/3-brugerpakke

Programmerne som alle snakker om, men som ingen har: MagicWorkbench, ToolManager, Action Replay, Magic-Menu, Viewtek, SuperDuber, DK WB og meget andet til Kickstart 2/3. *Pris incl. disketter (10 stk): 199.-*

Kontorpakke

Indeholder alt til kontorbrug, bl.a., tekstbehandling, regne-ark, DTP, modemkommunikationsprogram, dansk database, samt en genial MSdos-Amigados tekstfilconverter.
Pris incl. disketter (10 stk): 199.-

Mega spilpakke

Over 50 helt nye spil i kategorierne: adventure-, arcade-, shoot'em up-, skak-, strategi- og sportsspil, heriblandt Super Twintris (DNC nr.6, test:94 %) og Deluxe Pacman
Pris incl. disketter (10 stk): 199.-

Desk Top Video-pakke

Indeholder rulletekst-, tids- og effektgenerator, slideshow-, sports- tekst- og intromaker, samt testskærmsgenerator og titlekartotek for den kreative videobruger til brug med eller uden genlock.*Pris incl. disketter (4 stk): 99.-*

Music Maker-pakke nr. 1

Supersequencerprogrammerne : MED, Protracker Star-trekker og OctaMED v.4.0 (demo), som alle er så gode, at de kan få enhver Atari-ejer til at købe en Amiga ! Desuden omfattende dokumentation og 3 sample- og 3 sangdisketter.
Pris incl. disketter (10 stk): 199.-

Music Maker-pakke nr. 2

De nyeste versioner af OctaMED (v.2.0, 8 kanaler) og Protracker (v.3.0), samt omfattende program-dokumentation og hele 750 samples i meget høj kvalitet.
Pris incl. disketter (10 stk): 199.-

M.R. GRUPPEN I/S

Tlf. 30 55 00 00 • Tlf. 40 11 01 00
Tlf. 56 63 22 77 • Fax. 56 63 21 77

Public Domain

Clip Art-pakke nr. 1

Over 2000 usorterede SH IFF-billeder til brug i DTP eller Dpaint for den kreative bruger. Billeder i alle kategorier fra arkitektsymboler til bordkort og Garfieldtegninger.
Pris incl. disketter (10 stk): 199.-

Clip Art-pakke nr. 2

Over 2500 sorterede SH IFF-billeder til brug i DTP eller Dpaint for den kreative bruger. Pakken indeholder de bedste SH-billeder nogensinde set til Amigaen.
Pris incl. disketter (15 stk): 249.-

Color Clip Art-pakke

15 disketter sprængfyldt med vores første og bedste farve IFF-HAM billeder til Amigaen. De indeholder billeder i kategorierne: krybdyr, insekter, biler, fly, krigsskibe og dyr til brug i DTP, Digipaint eller Dpaint4 og i en opløsning, der kan få enhver til at dåne.
Pris incl. disketter (15 stk.): 249.-

Grafikpakke

20 grafiske programmer suppleret med 5 animationer. Pakken indeholder bl.a. morphing-, CAD- og graftegningsprogrammer. Desuden indeholder pakken mandelbrot-, fraktal- og landskabsgeneratorer. Endeligt indeholder pakken Freepaint, et genialt tegneprogram.
Pris incl. disketter (10 stk.): 199.-

CG fontspakke nr.1 & nr. 2

Disse pakker indeholder hver over 75 fonte med æøå i CG fonts-format. Perfekt til Workbench 2/3 og PPage.
Pris incl. disketter (10 stk): 199.-

AGA-pakke

"Ahh, men så har min PC bedre grafik end din Amiga..." Lyder dette bekendt Hvis ja, så få din kammerat til at æde disse ord ved at tvinge ham til at se et af pakkens A1200/ A4000 none flicker Hi-Res-billeder Eller du kan vise ham, hvordan et rigtigt skakspil fungerer, såvel grafisk som teknisk. *Pris incl. disketter (6 stk): 129.-*

AGA-AMOK 1

Ferrari F40, Testarossa, Porsche, Lamborghini, BMW, Corvette, Formel 1 og mange andre billeder af biler i hires 256 farver vil du finde i denne pakke. *(10 disks) 199.-*

AGA-AMOK 2

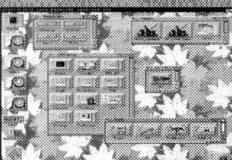
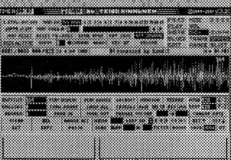
F-14, F-15, F-16, Draken, Stealth, B-52, Tomcat, Harrier, Blue Angel, B-17og mange andre billeder af fly i hires 256 farver vil du finde i denne pakke. *(10 disks) 199.-*

AGA-AMOK 3

Bjergsøer, floder, vandfald, åer og mange andre pano-ramabilleder i hires 256 farver vil du finde i denne pakke. Ideel til baggrunde i Scala AGA mm. *(10 disks) 199.-*

CD'er

~~The 17 Bit Collection Dobbelt CD *449.-*~~
~~CDPD II: Fred Fish 1-760, Scope 1-220 mm *298.-*~~
CDPD III: Fred Fish 761-890, 24 bit billeder *298.-*
~~Demo-Collection I: 12000 filer, lyde, sang, clip art *298.-*~~
Demo-Collection II: Spil, lyde, demo, anims *298.-*





Kickstart 2/3-brugerpakke | *Music Maker-pakke* | *AGA-pakke* | *AGA-AMOK 1* | *AGA-AMOK 2* | *AGA-AMOK 3*

Alle Public Domain-pakker er kopieret på MITSUBISHI 3.5" disketter og kan køre under Kickstart 1.3, 2.0 & 3.0. Alle priser er opgivet incl. moms. Forsendelse kan ske til hele norden med Postens Erhvervspakker

HELL CAB

JFK Lufthavnen er en af de travleste lufthavne i hele verden. New York er en af de største byer i verden. Empire State er et af verdens højeste huse.



Det birl lie hunderte krone!



Et dommedags vue over taxa-helvedet Manhattan

Disse tre steder er også de første tre steder man besøger i spillet *Hellcab*, hvor ens fly-transit fra JFK er blevet forsinket. Derfor beslutter man, at man vil fordrive ventetiden i New York, og lære byen bedre at kende. Den bedste måde at lære byen at kende på, må være ved hjælp af en taxa. Problemet er bare, at man steg ind i den forkerte taxa. Hvornår plejer man også at checke nummerplader, og skulle tallene 666 betyde noget særligt?

Back with Time

Ja, for chaufføren prøver at gøre sig fortjent til sine horn (Ja, *horn* - du ved: som i *DJÆVLE* og *DÆMONER*!). Taxaen er ingen ringere end 'The Hell Cab!'. Så er der dømt surt show, for taxaen kører os til nogle af de ondeste og mest uhyggelige perioder i verdenshistorien. På et tidspunkt ender man i nazi-tiden i en koncentrationslejr. Men først kommer man til Coloseum som fange under kejser Nero, der kun vil slagte én til fordel for løverne.

Spillet er lavet af mediegiganten *Time Warner*, som i den senere tid har interesseret sig meget for multimedia, og CD-ROM som medie for informationer. *Hellcab* er deres første egentlige spil, og spillet er designet af en gut, som hedder Pepe Moreno. Hans visuelle måde at fortælle historier på er ganske overbevisende, men det at spillet kører under Windows er både det bedste og det dårligste ved *Hellcab*.

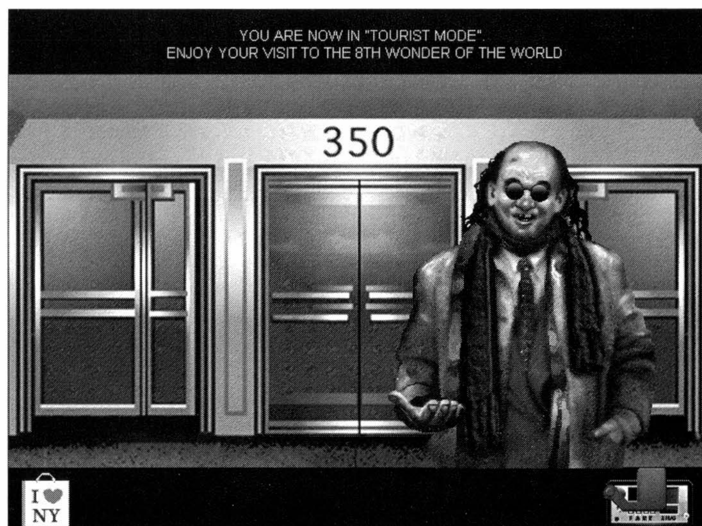
Vindue mod film-verdenen

Windows interfacet har en masse muligheder for højopløselig grafik, og *Hellcab* udnytter også Windows' interne 'video'-support, d.v.s. AVI-formatet. Problemet med dette format er, at det er sååååå langsomt. Derfor kan man kun animere en mikroskopisk del af skærmen med en film-sekvens.

Generelt kan man sige at der er masser af AVI, masser af SVGA-billeder, masser af samples og masser af ventetid. Lydsiden er holdt helt i samples, som smukt glider over i hinanden. Det er længe siden, at jeg har hørt så pæn digitaliseret tale og musik. Når man går ind i en elevator begynder en fin muzak, lige som i den 'virkelige' verden. Alle skuespillerne taler til én. Vores taxachauffør har en rigtig New Yorker-accent, og alle de andre personer taler til en i bedste amerikansk tale. Man skal dog være velbevandret i engelsk/amerikansk, før man kan følge



Man kommer højt til vejrs i Hellcab, og djævelsk godt ser det ud.



Denne suspekte person lader os ikke i tvivl - vi befinder os på St. Kongensgade, New York.

samtlige samtaler. Også den stillestående grafik er fantastisk. Man har brugt levende skuespillere i langt de fleste tilfælde, og de fremtræder i SuperVGA, hvor man kører i 640*480 i 256 farver, og har ofte fotografisk kvalitet. Ulempen er blot, at SuperVGA fylder fire gange mere en almindelig VGA. Og animeres der en scene på hele skærmen, så er det en 'animation' med to billeder i sekundet. OK, jeg har ikke en 486DX2/66 MHz, 8 Mb RAM og et VESA Local Bus Accelereret Grafikkort. Men hvem har sådant et grej? Selv i dag kan man ikke forlange, at folk har det nyeste hardware. Ofte er langsomme spil udtryk for dårlig programmering, men i *Hellcab* ligger skylden nok i Windows.



Din taxachauffør er New Yorker med stort N.Y. - Det høres bl.a. på accenten.

Med eneret for DOS

At bruge Windows som flade for programmer ser vi nok mere af i fremtiden. Spil som SimCity og Civilization er som skabt til Windows' brugerflade. Men eventyrspil som Sierras og netop *Hellcab* ville fungere meget bedre under DOS, da spillet så har 100% eneret på computerens kræfter. Desuden udnyttes den 'vindue'-orienterede brugerflade overhovedet ikke ordentligt i disse spil. Der er gjort for meget ud af præsentationen, og for lidt af det bagved liggende spille-system.

Man kan blive lidt nervøs for, hvad fremtiden bringer. Den nye Windows 4.0, som skulle komme i løbet af efteråret (hvis alt går vel), vil ikke mere kræve DOS, da det vil være 'indbygget' i Windows. Men hvad så med alle vores dejlige spil? Skal *alle* spil nu til at køre under Windows? Suk! Det ser jeg ikke frem til, da Windows i sin nuværende form er uegnet for spil som f.eks. *Hellcab* og flyspil som TFX.

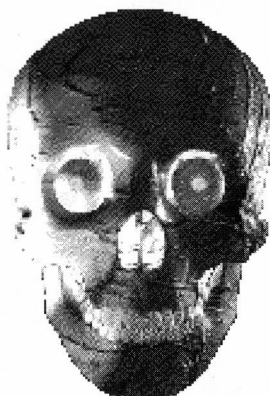
Turen går til...

Jeg ved heller ikke helt, hvad jeg mener om historien. Til dato har jeg kun spillet ét uhyggeligt spil: Doom. I *Hellcab* ved man ikke om man skal grine eller græde over plottet. Den kan være så utrolig plat i sin form, med amerikansk, psykedelisk, neomodernistisk 'realisme'. Skal spillet være uhyggeligt? Skal det være skægt? Eller er det 'bare' en multimedie-turistguide? Turisme er jo årsagen til, at man i første omgang sætter sig i taxaen. Derfor har man gjort meget ud af fotografier af New York. Man kan f.eks. se ud over hele New York fra toppen af Empire State, og også få 'nærbilleder' gennem opstillede kikkerter.

Mit endelige indtryk af spillet er meget blandet. Det er godt at se noget nyt i den måde, man skriver historier til spil på. Men behøver det at virke som om skribenten var høj af et eller andet, mens han skrev den? Det er fint at bruge Windows som styresystem til spil, men hardwaren skal være helt utopisk, før hastigheden er acceptabel.

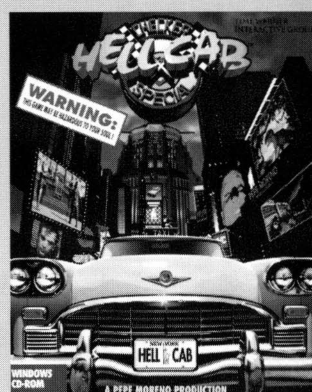
Derfor har jeg været meget i tvivl om mine karakterer til dette spil. Lydsiden er fænomenal, og kan næsten ikke laves bedre. De stillestående billeder er brillante, de små video-clips OK, men de animerede scener på skærmen er elendige. Man skal desuden vente 3 til 5 sekunder på harddisken og CD-ROM'en hver gang man flytter sig. Dette går så meget ud over gameplayet, at spillet ikke kan få min anbefaling. Derfor må min kommentar til Time Warner være: Prøv igen! ❑

Christian Koerner





Farvestrålende reklameskilte dominerer New York's natteliv.



Grafik:	70%
Lyd:	95%
PowerPlay:	52%
HiScore:	58%

Kræver Windows 3.1

RAM:	8 Mb
Harddisk:	3 Mb
Grafikkort:	SuperVGA (640*480*256)
Lydkort:	MPC-kompatibelt under Windows
CD-ROM :	300 Kb/s+
Hastighed:	486DX2+
Udgiver:	Time Warner
Udlånt af:	Time Warner

Amiga:
Nope, ingen *Hellcab* til Amiga. Heller ingen *Hellcab* på disketter. Grafikken i SuperVGA fylder simpelthen for meget.

PC CDROM HISCORE: 58%

SEAWOLF

For mange år siden var der giganter, som delte ubåds-simulationer imellem sig. Det ene var Silent Service og det andet 688 Attack Sub. Nu er der kommet en efterfølger til 688 Attack Sub, SSN-21 Seawolf!



Et kig i periskopet giver dig frit valg på hylde et.

Successen for 688 Attack Sub skyldes til stor grad den indbyggede mulighed for at spille mod hinanden over modem. 688 var et af de første spil, som tilbød denne mulighed, og mange folk udnyttede denne fuldt ud.

Et scenario kunne være, at man drev rundt i Atlanterhavet. Klokken er 2 om natten, og man sover egentlig i sin sødeste søvn. Pludselig ringer telefonen, men det er modemet, der svarer. Ping, ping - ALARM, ubåden bliver angrebet. Man når knap nok at gnide søvnen ud af øjnene, inden man hopper til computeren for at redde stumperne. Hurtigt, hurtigt... afsted med en 'noisemaker'. Ping, ping... torpedoen kommer nærmere. Hele ubåden knager, da man forsøger at dykke ned til havbunden, og gemme sig bag en klippe. I sidste øjeblik smadrer torpedoen ind i klippe-siden, og hele mandskabet (d.v.s. én selv) sidder klistret til skærmene. Den mindste fejl, og hele baduljen har været nytteløs, for klippevæggen er kun 20 meter væk. Nu starter jagten på modstanderen - hvor er han overhovedet. De underlige lyde... er det en hval? Er det en ubåd??? Man smider lige en hån igennem telefonnettet, og bliver svaret med en tør latter. Krigen er begyndt.... Denne stemning af at spille mod et andet menneske, hvor det gjaldt om at udmanøvrere hinanden er spillets største styrke. Forskellen fra den gamle 688 til *Seawolf* er grafikken og lyden. Selve spillet har næsten ikke forandret sig. Kun sonar-stationen er blevet meget mere avanceret.

Desuden har man arbejdet meget på 2-spiller muligheden. Nu kan man både kæmpe mod og med hinanden. Mange af missionerne, som følger med spillet er så svære, at man næsten kun kan løse dem, nå man er to. Desuden er der kommet en mulighed for at spille over et netværk som kører med NetBIOS.

Den grafisk fornyelse har også hjulpet, men er ikke altid lige hensigtsmæssig. Således er skærmen, hvor man 'kigger' udenfor ubåden ikke mere et 'net', men udfyldte flader. Dette betyder blandt andet, at man har svært ved at bedømme afstande til klippevægge. I sonarrummet er der dog sket ting og sager. Den roterende sonar er næsten overvældende. Desuden kommer der passende lyde ud af højttalerne, såfremt man da har et lydkort. I sin 'logbook' kan man også se alle de skibe, man møder undervejs. Antallet er stærkt forøget i forhold til 688, og dette sørger for en større variation.

Missionerne har også en overordnet historie. Der er et oprør i gang på Cuba, og russerne sender en flåde med soldater afsted for at hjælpe Fidel Castro. I den første mission finder man ud af, at den lille flåde bliver fulgt af en gruppe russiske, nukleare ubåde. Hele konflikten accelererer, og egentlig krig bryder ud. Russerne når at besætte det meste af Tyskland og hele Danmark (suk!) i de første dage af krigen. Kineserne udnytter muligheden, og invaderer Rusland bagom. Japanerne rører også på sig, og 'generobrer' øerne nord for Japan fra Rusland. Imens i Europa lykkes det russerne at erobre næsten hele Tyskland, Norge, Italien og en bid af Frankrig, inden 'heldet' vender.

Alt efter, hvordan man afslutter missionerne påvirker man udfaldet af krigen. Med andre ord: hvis en mission mislykkes, så er 'den frie' verden tabt. Der er således masser af spil i *Seawolf*, og de 33 missioner er stigende i sværhedsgrad. Men ikke alt er lutter lagkage i *Seawolf.*

I en moderne ubåd kæmper man næsten hele tiden under vandet. Kun sjældent er periskopet oppe, og dette medfører, at man i 90% af tiden kigger på et fraktalgenereret landkort, hvor modstanderne er tegnet ind. Kun sjældent bevæger man sig ind på de andre skærme/stationer, og derved er variationen



Missionerne har en overordnet historie. Din succes påvirker krigens udfald.

i spillet stærkt begrænset. Man når næsten ikke at nyde den flotte, forbedrede grafik.

Desuden er manualerne meget dårlige, og man er meget i tvivl om, hvordan man kommer i gang med spillet. Man savner ofte en 'Tutorial'. Desuden er det besværligt at 'hoppe' rundt i stationerne i ubåden. Man skal ofte over flere menuer. Godt nok er der en masse hotkeys, men de huskes først efter et par ugers spil, og når hastighed er afgørende i en farlig situation er det irriterende med alle de menuer. Desuden ville det have været rart at kunne veksle side, eller sejle med andre ubåde.

Seawolf er dog alt i alt et glimrende spil. Ikke alle kritikpunkter i 688 er blevet rettet, men alligevel fremtræder *Seawolf* som en værdig efterfølger. Al lyd er klart forbedret (man kan faktisk sende lydbeskeder til hinanden over nettet). Sonarrummet er en drøm, og grafikken er, specielt ved overfladen, fantastisk flot. ❑

Christian Koerner

Grafik:	85%
Lyd:	89%
Powerplay:	75%
Hiscore:	81%
RAM:	4 Mb
Harddisk:	19 Mb
Grafikkort:	VGA
Lydkort:	SoundBlaster
Hastighed:	386DX+
Udgiver:	Electronic Arts
Pris:	449,-
Udlånt af:	RAM-Soft, Tlf.: 3312 2440

Amiga
Nej, *Seawolf* vil ikke dukke op til Amiga, og Electronic Arts er ikke just kendt for sine Amiga-konverteringer. En PC CD-ROM version skulle dog være undervejs.

PC HISCORE: 81%

MARKEDSSIDEN

THE SHOW MUST GO ON 2. DEL

ECTS som det kaldes i daglig tale, er stedet hvor branchefolk og presse kan få lov til at møde presse og branchefolk, og samtidig stifte bekendtskab med alt det nye, der er påvej til PC, Amiga, Nintendo, Sega, CD-I, CD32 og hvad verden ellers kan byde på af computere og konsoller.

ECTS er en *lukket* messe! Dermed ikke sagt at samtlige deltagere hører hjemme på lukkede afdelinger, men offentligheden (d.v.s. dig) er officielt forment adgang, og kun branchens hårde halse og pressen lukkes ind. Men nu kan også DU få et indblik i, hvad der foregik bag det illusoriske jerntæppe, for HiScore Professionel var naturligvis på pletten.

Småt, men godt!

I modsætning til en lang række af de andre messer, der afholdes for computerbranchen, lægger ECTS ikke skjul på at det her handler om spil, spil, spil og engang imellem om spil. Areal-mæssigt kan Business Design Centre, hvor messen finder sted, slet ikke måle sig med hverken CeBit i Hannover eller CES i Chicago og Las Vegas. På forrige CES, der løb af stablen i januar, tog det således besøgende godt en halv time at gå fra indgangen til standen, hvor det canadiske softwarehus Readysoft udstillede. Til sammenligning kan man nå hele ECTS rundt på lige knap en time (HiScore Prof. har altid stop-uret med på rejser i udlandet!).

Til gengæld er der det, der skal være. Alle de førende spilhuse - og en række af de knapt så førende - udstiller, ligesom mange tilbehørsproducenter har slået sig ned med en stand. Til trods for at det hele handler om spil, som pr. definition kan være temmelig larmende, hersker der alligevel en vis ro og orden i dette kaos af travle forretningsfolk, arbejdsomme journalister, raffinerede PR-medarbejdere, verdensfjerne programmører, langhårede musikere og pitoreske grafikere.

For sjette år i træk dannede lyden af blip og båt blandet med rytmerne fra de nyeste CD-spil-kreationer rammen om forårets version af den europæiske software-begivenhed numero uno: European Computer Trade Show.



Den amerikanske bølge

ECTS er et europæisk show med stort E. Langt den overvejende del af de europæiske spilhuse hører hjemme i England, mens færre har adresse i Tyskland eller Frankrig. En lang række af de amerikanske firmaer har dog gennem de seneste år etableret sig i England med egne kontorer, for at få foden indenfor den europæiske union, og flere kommer til.

På dette års ECTS oplevede man derfor langt flere amerikanske producenter blandt udstillerne end tidligere. Om man skal tage dette som udtryk for, at amerikanerne endelig har fået øjnene op for det europæiske spil-marked skal være usagt, men forfriskende var det ihvertfald.

CD-krigen raser

Stooore spil er in! Enorme spiluniverser med underbyggede handlinger og små, selvstændige verdener uden begrænsninger, er helt klart målet for de fleste af softwarehusene. Det er naturligvis CD-mediets muligheder, der har dannet grundlaget for denne udviklingstendens, selvom også floppyversioner i visse tilfælde vil kunne følge med. Ligeså forholder det sig med såkaldte *non-lineære historier*, hvor du frit kan bevæge dig gennem spillets verdener uden begrænsninger. Selvstående handlinger foregår ganske enkelt sideløbende med dine aktioner. At CD-mediet er fremtiden kan også aflæses i det faktum, at hardware-producenterne står i kø for at komme til med deres nye CD-baserede maskiner. Vi nævner i flæng: Jaguar fra Atari, 3DO fra Panasonic, PSX fra Sony, CD-I fra Philips, Mega-CD fra Sega og CD32 fra Commodore, og så kan vi ikke engang være sikre på at have fået alle med, for man har indtryk af, at disse produkter nærmest skyder frem som paddehatte!

Specifikationerne på maskinerne er vidt forskellige, men fælles er det dog at der arbejdes med 32/64 bit teknologi og altså, som nævnt, CD'er. Hvem vinderen bliver må fremtiden vise, men der er ingen tvivl om, at Commodore med CD-32, Philips med CD-I og Sega med Mega-CD vil få et klart markedsmæssigt forspring, ikke mindst i Europa, da der mindst vil gå 12-18 måneder før de øvrige konkurrenter for alvor kommer på banen. Til den tid vil løbet være kørt, mener mange branchefolk.

Og lad os så komme igang...

Et enkelt ord med på vejen om udgivelsesdatoer. Noget, man skal tro ligeså lidt på, som marketingafdelingernes højtflyvende ord om deres egne produkter, er udgivelsesdatoer. Men det er vel okay, for hvem vil modtage en beta-version til tiden, når man kan vente tre måneder og få en bedre betaverison? De skal traditionen tro tages med den rette portion skepsis. Læg derfor selv 0-6 måneder til.

Til slut vil vi gerne bringe en advarsel: Det er forbudt at føre bil umiddelbart efter at have læst denne artikel, da der forekommer flere 'dopede' udtryk. Redaktionen har måttet hente de to skrivende ånder i detentionen efter deres mislykkede forsøg på at praje en rickshaw på Nørrebro's Runddel.❑



Accolade

Det amerikanske softwarehus Accolade er nu stoppet fuldstændig med at udgive spil til Amiga. Istedet har man kastet sin kærlighed på de japanske spille-konsoller Sega og Nintendo, hvor især Megadrive og SNES nyder godt af amerikanernes udfoldelser. PC-spillere behøver dog ikke frygte at blive ladt i stikken af den grund, for Accolade har naturligvis også titler påvej til PC'en, både i floppy- og CDROM-versioner. Den første af disse er en udvidet CDROM-udgave af Accolade's navnkundige golf-succes og kommer til at hedde *Jack Nicklaus Signature Edition & Courses*. CD'en vil udover selve den 'signerede udgave' komme til at indeholde 16 ekstra golfbaner, hvoraf nogle aldrig har været udgivet tidligere - alle baner vil være i 256-farvers VGA. Endnu et af disse CD-baserede opsamlingsheats finder man med sammenlægningen af sportsspillene Summer Challenge og Winter Challenge til *Double Challenge*. Fælles for begge de nævnte opsamlinger vil være den lave pris (en forventet pris i Danmark på omkring 200-250 kroner) og det faktum, at de kan afvikles direkte fra CD-ROM drevet, uden det får indflydelse på gameplayet. Begge titler skulle være ude nu. Generelt ser det ud til, at Accolade har besluttet sig for, at sport er kommet for at blive! Ihvertfald synes alle firmaets kommende titler at have et idrætsligt indhold. Således er man undervejs med *Video Sports Football CD*, der følger i fodsporene på Unnecessary Roughness, og lover ægte video-sekvenser, iscenesat og filmet specielt med henblik på spillet. Hvis alt går planmæssigt, forventes VSF CD ude til efteråret. *Barkley - Shut up & Jam!* er en anden af Accolades licenser. Ifølge Accolade skal samme 'Sir Charles Barkley' have udtalt, at „kun slapsvanse spiller med dommere", hvorfor han her lægger navn til et ægte street basket-spil, hvor 2-on-2 er 'the name of the game'. Sir Charles skulle dukke op til PC engang sidst på året. Som sidste hane i (basket)kurven finder man *Brett Hull Hockey*. Også her vil der blive tale om indbyggede FMV-sekvenser, og vi slipper nok heller ikke for det berygtede/berømte orgel-spil når der er pauser i spillet. Det bliver interessant at se, om Brett Hull kan gøre succesombruste NHL Hockey fra Electronic Arts rangen stridig, når han skøjter henover isen på din PC'er til efteråret.

CH Products

ECTS bød naturligvis på mange andre firmaer end blot softwarehuse. Også producenter af tilbehør var i rigt mål repræsenteret, og for første gang deltog den amerikanske joystick-producent CH Products. Firmaet er dog allerede godt inde på det europæiske marked med kvalitetsprodukter som Flight Stick, Flight Stick Pro og Virtual Pilot. Der er som nævnt tale om joysticks af meget høj kvalitet, men desværre er prisen tilsvarende høj (ca. kr. 800,- for Pro-udgaven). Nu forsøger firmaet sig derfor med en 'neddroslet' version af Flight Stick Pro, der således også kan introduceres til en væsentlig lavere pris. *Jetstick* kommer det nye barn til at hedde, og er stadig et joystick af særdeles god kvalitet, men prisen vil i Danmark være noget mere human end for de større brødre - formentlig et sted mellem 350-400 kroner. Ægte racerbil- og fly-freaks kan se frem til efteråret, når CH Products sender et sæt såkaldte *Rudder Pedals* på gaden. Fodpedalerne vil ifølge firmaet kunne anvendes til alle eksisterende fly- og bil-simulationer, samt være fuldt kompatible med firmaets øvrige produkter. Desværre har vi endnu ikke kunne få oplyst en pris på pedalerne, men helt billige bliver de nok ikke.

Codemasters

Som så mange andre softwarehuse har Codemasters satset en del på udgivelser til konsolmarkedet. I England er konsolmarkedet stadig meget stort, når det drejer sig om software, mens salget af maskinerne er stærkt faldende. Det skal dog bemærkes, at konsolmarkedet i denne forbindelse refererer til 'de gamle' 8-bit og 16-bit cartridge-baserede maskiner, såsom Sega Master, Megadrive, NES og SNES - det er endnu for tidligt at vurdere successen for de CD-baserede 32-bit maskiner. Hovedparten af Codemasters' nye spil er således til Sega-maskinerne, men man glemmer dog ikke de andre formater fuldstændig. Til CD32 udgiver man i løbet af juli/august en opsamling med Codemasters største succes gennem tiden: Dizzy-serien. *Dizzy CD Pack* kommer den til at hedde. På lidt længere sigt vil vi alle kunne stifte bekendtskab med efterfølgeren til MicroMachines, der uden at blinke kaldes for *MicroMachines 2*. MM2 lever klart op til tidens trends, hvor 'more', 'meaner', 'bolder', 'bigger' og 'better' er nøgleord. Vi må dog vente til november med at finde ud af, om Codemasters' løfter holder vand! MicroMachines 2 udkommer til både Amiga, CD32, PC og CD-ROM.



Micromachines

Core Design

Flot grafik har været Core Designs varemærke siden firmaets start i 1988. Mange vil sikkert, med et nostalgisk glimt i øjet, mindes spil som Corporation, Heimdall, Thunderhawk og, hvad de ellers hedder. I *Heimdall 2* fortsætter vor mytologiske Alter Ego sin kamp for et bedre Valhalla. I 2'eren må Heimdall stride sig igennem seks forskellige landområder i sin søgen efter seks forskellige stykker af en magisk amulet. Masser af tegnefilmsgrafik danner rammen om Heimdall 2, når den lander i den lokale softwarebiks. Ifølge Core Design skulle spillet være på gaden i Amiga-versionen, når du læser dette, men også en PC-udgave er på trapperne. *Skeleton Krew* er et ægte 'blaster-spil', hvilket bl.a. understreges af spørgsmål som: „Har du lyst til at slagte ægte psykotiske mutanter, og få betaling for det?" og „Har du lyst til at sprøjte dig vej i et ultimativt blodbad gennem seks enorme levels?". Spørgsmålene er formuleret af Core's marketingsafdeling, der formentlig også har fundet på at stave Crew med 'K' istedet for 'C'. Fra Derby, hvor firmaet hører hjemme, berettes, at alle PR-folkene ER blevet indlagt, men iøvrigt har det godt. Skeleton K(C)rew kommer ud i juni til Amiga 1200 og CD32. Nostalgien kender ingen grænser, når *Banshee* inden længe dukker op. Her er tale om et vaskeægte vertikalt scrollende shoot'em Up, der udkommer til både Amiga 1200 og CD32 i denne måned, og senere på året til PC. CD-udgaven indeholder iøvrigt en ganske imponerende intro-sekvens i ren Full Motion Video, samt forskellige animationer mellem hvert level. 256 farver på skærmen, samtidig, på en Amiga 500 lyder som fri fantasi, men det er, hvad Core Design lover i forbindelse med spillet *Universe*. Universe er et space-adventure, der foregår i en anden dimension (hvilken, forlyder der intet om), hvor kosmisk rivalisering er en del af hverdagen - et spil for Master Fatman. Spillet indeholder masser af 3D-renderede animationer og er kreeret af det samme programmør-team, der skabte 'Curse of Enchantia'. Juli bliver måneden, hvor Universe vil sætte sit præg på software-butikkernes hylder, og udkommer til Amiga, CD32 og PC.

Domark

Det er jo nok ikke udpræget overraskende, at Domark fortsætter med at malke sin fodbold-ko til det yderste. Championship Manager-serien har, for at blive i det naturalistiske billedsprog, været hønen, der lægger guldæg, og udvides nu med endnu en datadisk. Sæsonen er ved at være forbi, og det skal naturligvis fejres med en gennemgribende update af alle spillerhandler og resultater. *Championship Manager End of Season Data Disk* (pyha!) skulle ifølge Domark være på gader og stræder i skrivende stund til både Amiga og PC. I løbet af sommeren dukker så en såkaldt 'stand-alone' version af 'End of Season' op med navnet *The Definitive Championship Manager*. Om dette så bliver den 'uigenkaldeligt' sidste i serien, melder historien dog intet om. *International Manager* er en variation over samme tema - blot er (skue)spillet henlagt til den internationale fodboldscene. Men ret skal være ret! Domark har også lidt ægte nyt i udgivelsesposen. Legendariske Mike Singleton - bl.a. Midwinter og Flames of Freedom - deler nu bord og seng med Domark. *Lords of Midnight - The Citadel* er titlen på hans seneste epos, der umiddelbart synes at ligge temmelig langt fra hans tidligere kreationer. Denne gang er der nemlig tale om et rollespil. En af de ting, Singleton dog ikke kan slippe, er, at „spil skal spilles real-time", og i L.O.M. betyder dette, at handlinger pågår sideløbende i spillet, uanset om spilleren tager del i dem eller ej. Står du stille et øjeblik, skrider handlingen stadig frem, og situationen kan derfor sagtens ændre sig uden din medvirken. Lords of Midnight er stærkt påvej til PC og CD-ROM.

Electronic Arts

Eller Arts Ecletronic som de selv ynder at udtale det, udstillede ikke selv på ECTS. Istedet havde man i samarbejde med Intel's engelske afdeling inviteret den samlede presse og hele branchen iøvrigt på en kop øl, en bid mad og et stand-up comedy presentation show ude i byen. Seancen blev afholdt et sted ved navn 'The Old Brewery' og så kan du jo selv, med engelsk-ordbogen i hånden, drage dine konklusioner heraf. Blandt dette leben af øldrikkende englændere lykkedes det dog Deres udsendte at få kæmpet sig vej til det, som det hele burde handle om - nemlig computerspillene. Intel havde opstillet 10 Pentium

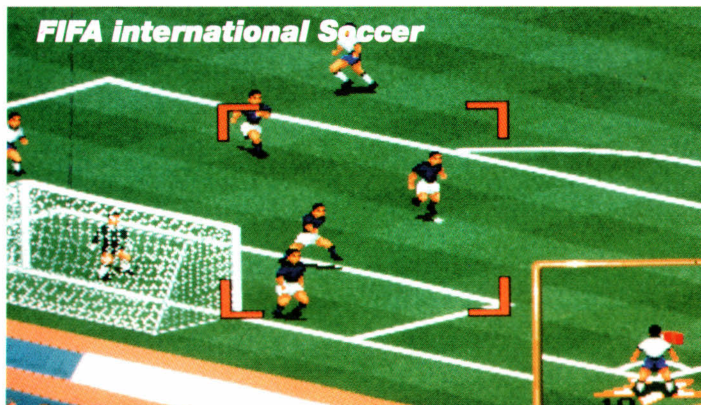


Dette nye tiltag står i fare for at blive en truet dyreart.



Reklame-kronerne ruller ud, når gæsterne ruller ind!

PC'er, der alle var installeret med et af de kommende spil fra Arts Ecletronic og de spilhuse, firmaets europæiske afdeling repræsenterer. Heriblandt finder man det amerikanske firma Origin, som har fået sin helt personlige plads længere fremme i artiklen. Verdensmesterskaberne i fodbold skal som bekendt foregå i U.S.A. i år, og ethvert amerikansk softwarehus med respekt for sig selv har derfor et VM-spil på vej. Arts Ecletronic er naturligvis ingen undtagelse. *FIFA International Soccer* er navnet og udspringer i virkeligheden af en tidligere udgivelse til Sega Megadrive. Spillet bliver produceret af EA's engelske afdeling, så vi kan være sikre på, at reglerne for den europæiske sportsgren bliver fortolket korrekt. Spillet skulle udkomme til PC lige omkring afholdelsen af selve turneringen. Bullfrog Productions har nydt stor glæde af deres samarbejde med Arts Ecletronic. Bullfrog laver spillene - Arts Ecletronic udgiver dem. Senest spillet Syndicate, der iøvrigt blev valgt til Årets Hugo 1993 indenfor strategi-genren. Nu er Bullfrog undervejs med en temmelig alternativ flyve-simulation. *Magic Carpet* kan bedst karakteriseres som en flyve-simulation, men indeholder en lang række elementer, der gør den vanskelig at placere i en af de traditionelle genrer. Både strategi, fantasi, action og eventyr er afgørende ingredienser, når man som hovedpersonen i den digitale 3D-verden skal udføre missioner, undgå alskens farer og søge lykke og rigdom med kun et magisk tæppe ved hånden. PC-ejere skal holde øjnene åbne omkring juletid. En anden kommende Bullfrog-titel er *Theme Park*, der er den første udgivelse i deres nye 'Designer Series'. En theme park er det samme som et tivoli eller en forlystelsespark med en lang række forskellige attraktioner, karusseller, rutschebaner etc. Theme Park er en simulation på linie med f.eks. Sim City 2000, hvor det handler om at etablere og drive en profitabel forretning. For en theme park er det imidlertid særdeles vigtigt, at sikkerheden ved de forskellige forlystelser er i orden, så det gælder om at prioritere sine økonomiske ressourcer på den mest hensigtsmæssige måde. Spillet udkommer på PC, CD-ROM og Amiga 1200 i juni måned, mens Amiga 500 ejere må vente til juli. Og blot for en god ordens skyld... Softwarehuset hedder altså stadig Electronic Arts!


FIFA international Soccer


Magic Carpet

Elite Systems

Softwarehuse kommer og går, men Elite synes at have været her altid. Hermed ikke sagt, at firmaet altid har været på den grønne gren. Tilbage i tiden, hvor Spectrum 48 og Commodore 64 var hot stuff, høstede firmaet stor succes med titler som Paperboy, Ghost's and Goblins, Buggy Boy etc., for siden at glide ganske langsomt ud i ubemærketheden. Med en række udgivelser til konsollerne og ikke mindst fodboldspillet Striker vendte Elite dog tilbage til fronten med fornyet kraft. Amigaen synes umiddelbart at være lagt en smule på hylden - istedet står konsollerne og CD-ROM nu øverst på menu-kortet. Den første CD-ROM titel bliver racerbilspillet *Powerslide*, der lover, at bilerne i spillet vil opføre sig fuldstændig, som de vil i virkeligheden. Powerslide kommer ud i løbet af efteråret. *Dirt Racer* er en anden af de nye titler fra Elite, og også her er der tale om et bil-spil. I bund og grund minder spillet en del om Powerslide, blot skal man her fræse rundt i en på det nærmeste uforgængelig øse i et terræn, der giver udtrykket 'terrængående' en helt ny dimension. Dirt Racer skulle udkomme på multi-formater senere på året.

Empire Software

Den Amerikanske Borgerkrig har måttet lægge ryg til mangt et computerspil, men emnet synes alligevel ikke helt udtømt, for nu udsender Empire nemlig spillet *The American Civil War 1861-1865*. Der bliver tale om et strategispil med en mere overordnet indfaldsvinkel, hvor du indtager rollen som generalerne i krigen. Grant, Sherman, Lee og Jackson er således hovedmændene i dette spil, der endog kan spilles via Link, Modem og Netværk. Spillet skulle være lige på trapperne til PC. *Dreamweb* er en anden ny titel fra Empire. Med 'drømmespind' bevæger vi os over i adventure-genren, hvor du som hovedpersonen Ryan bliver involveret i et angstneurotisk komplot, hvor 'det gode' og 'det onde' strides i en nytteløs kamp (altså indtil du kommer til!). Dreamweb skulle være ude nu til både Amiga, PC og CD-ROM. Fodboldspil findes der tyve af på dusinet, og i de år, hvor VM afholdes, stiger antallet af nye fodboldudgivelser (eller er det udgydelser?) nærmest eksponentielt. Det siger sig selv, at der er stor forskel på kvaliteten af disse forskellige footy-spil, og alle lover de naturligvis at være 'fede', 'seje', 'rå' eller blot 'bedst'. Her er, hvad *Empire Soccer '94* mener at kunne tilbyde: Grafik i 256 farver, 32 forskellige



The dawn of aerial combat



hold at vælge imellem, 1-2 spillere, tre forskellige spil-typer (træning, opvisning og VM), liga-turnering med otte VM-deltagere efter eget valg, fem forskellige sværhedsgrader og meget, meget mere! Ja, lovprisningen kender jo ingen grænser - det bliver spændende at se, hvilken af de mange kombatanter, der løber af med sejren som årets VM-spil. Empire Soccer skulle dukke op før det første fløjt i virkelighedens verden. Cyber er in, og derfor må man som softwarehus lave et spil, der hedder noget med 'Cyber'. Klichéerne kender ingen grænser, når Cyber-verdenen på bedste stereotype vis skal beskrives. Et traditionelt Cyber-spil foregår altid i år 20XX AD, gadekrig er en del af hverdagen, og en stor væmmelig 'corporation' har taget magten. Empire's udgave af dette Cyber-miljø hedder *Cyber Space*, men kunne for såvidt ligeså godt have heddet Cyber Ace, Cyber Mace, Cyber Daze, Cyber Ways eller Cyber Haze. Eneste årsag til navnevalget synes at være, at spillet er baseret på et allerede eksisterende brætspil med samme navn. Cyber Space vil overtage en atmosfære nær dig i løbet af sommeren og udkommer til både Amiga, PC og CD-ROM. Til efteråret kan du stifte bekendtskab med *The Dawn of Aerial Combat*, der bringer dig tilbage til flyvningens barndom. Med historiske referencer som Første Verdenskrig, Baron von Richthofen etc. kan du gennemspille en lang række autentiske situationer fra en tid, hvor landkrig var noget, der foregik fra skyttegrave. Indtag ét af 15 forskellige fly (både tyske og engelske), og se, om du kan gøre 'Den Røde Baron' kunsten efter. Baronen og hans slæng udkommer iført Nusers hundehus til PC, CD-ROM og Amiga. Fra røde baroner går vi fluks videre til røde spøgelser! *Red Ghost* er kodenavnet på en militær Special Forces enhed, og helt tilfældigt er det også navnet på et kommende spil fra Empire. Programmør-teamet Maelstrom har stået for kreationen, der tager udgangspunkt i en super-ultra-hyper-mega-enormt hemmelig organisation, som på 75 år har infiltreret selve kernen i det vestlige samfund, og nu truer med død og ødelæggelse. Gæt selv, hvad din opgave består i. Udkommer henad vinter til PC og CD-ROM.

Gametek

Fra firmaet, der bragte os mega-hittet Frontier kommer nu filmlicensen *The Beverly Hillbillies*. Filmens danske (video)titel er endnu ukendt, men med det sædvanlige danske vid skal vi sikkert forvente noget i retning af 'Bonderøve i Beverly'. Den bondske familie har fundet olie og begiver sig straks afsted mod Beverly Hills, for at bruge løs af millionerne. Beverly Hillbillies er et adventurespil med et klart humoristisk islæt og udkommer til PC i juli måned. Ellers står den mest på CD-ROM udgivelser fra Gametek's hånd, bl.a. spillene *Star Crusader* og *Quarantine*, der begge udkommer til efteråret. Star Crusader foregår meget nærliggende i det ydre rum, med hovedvægten lagt på rå joystick-action, mens Quarantine er et 3D-racerbilspil, der benytter sig af de velkendte 3D-teknikker fra spillene Wolfenstein og Doom. I slutningen af året lover Gametek at sende 'Cyberpunk thrilleren' *Hell* og den filmiske *Bureau 13* på markedet til både CD-ROM og CD32, men mere om dem, når 1994 er ved at gå på hæld.

Grandslam Video

Firmaet Grandslam har levet en omtumlet tilværelse, men er stadig på banen. Det er dog begrænset, hvor meget nyt firmaet kan præsentere, men et par titler er der påvej. Den første er strategi/rollespillet *Reunion*. Vore forfædre har måttet flygte fra Jorden som følge anarki og kaos, men nu er DU rede til at vende tilbage til civilisationens vugge for den endelige genforening. Reunion er ude nu til PC og CD-ROM. Den næste udgivelse bliver *Bump 'n' Burn*, der, som titlen antyder, er et bilspil. Iklædt propelhat og sæbekassebil racer du ud af landevejen, som er plastret til med en lang række ubehagelige forhindringer. Bump 'n' Burn synes imidlertid ikke at være noget særligt, men det udkommer til Amiga om ikke så længe!

Gremlin Graphics

Firmaet fra Sheffield udstillede ikke på ECTS, men det lykkedes os alligevel at få arrangeret et møde med dem. Gremlin har ikke så meget nyt undervejs, hvilket bl.a. var årsagen til, at man ikke havde ønsket en stand på messen. Vi fik dog at vide, at det længe ventede rumkoloni spil *K240* endelig skulle være på trapperne. Imidlertid ser det ud til, at spillet endnu engang er blevet forsinket, for ifølge Gremlins udgivelsesplaner skulle det have været ude i april måned, men vi har stadig ikke set noget til det.



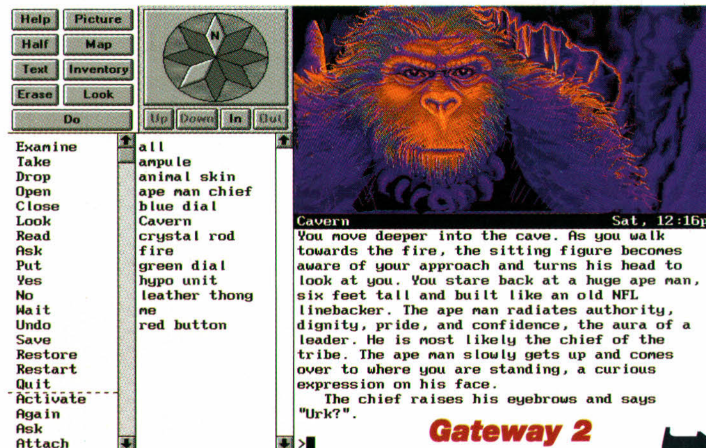
Det er et spørgsmål om, hvorvidt CD-I vil ramme plet.

Krisalis

Bibel-historie er ikke just daglig kost, når det handler om computerspil, men nu sender Krisalis spillet *Hannibal* på gaden (og det er ikke ham med efternavnet Lecter). Det er istedet ham med elefanterne, der er tale om, og i dette strategiske spil gælder det således om at besejre den romerske hær. Hannibal indtager din computer - det være sig PC eller Amiga 1200 - lige nu! Handelsspil har en stor trofast fanskare - desværre er det begrænset, hvor mange spil af denne type, der rent faktisk udgives. *Big Sea* hører dog til slagsen, og her er handlingen henlagt til livet på de store have, hvor det i al sin enkelthed går ud på at drive sin fragt-virksomhed så profitabelt som overhovedet muligt. Du kommer til at sejle din egen sø i løbet af juni på både PC og Amiga.

Legend Entertain.

Legendariske Bob Bates (bl.a. Sherlock: The Riddle of the Crown Jewels og Arthur: Quest for Excalibur) besøgte ECTS som repræsentant for sit firma Legend Entertainment, og det lykkedes HiScore Professionel at få en sludder med ham om Legends kommende titler, programmering, branchen og livet i al almindelighed. Bob Bates, der katego-







risk nægter at være i familie med Norman, var med i firmaet Infocom's velmagtsdage, men startede siden sit eget firma Legend Entertainment. Hos Legend arbejder man på det nærmeste 24 timer i døgnet. Om dagen taler Bob mest i telefon, mens Peggy Oriani, der bl.a. står for firmaets markedsføring, ekspederer sager og i det hele taget sørger for at tingene bliver gjort! Om natten koder Bob computerspil! „Jeg kan jo altid sove når jeg bliver gammel", udtaler han. Legend har fortrinsvis programmører ansat på kontrakt, og en af disse er navnkundige Steve Meretzky, der bl.a. stod bag Spellcasting-serien. Meretzky's nyeste epos hedder *Superhero League of HOBOKEN* og afviger en del fra hans tidligere arbejde. Interfacet i Hoboken er 100 procent grafisk og musestyret, men handlingen lader ingen i tvivl om, at det er Meretzky, der står bag. Alt i spillet er totalt gak! Grafikken er grotesk, handlingen syg og musikken er abnorm. Spillets mission er, ifølge Bob Bates, at tage gas på hele rollespil- og adventuregenrens selvhøjtidelighed og stereotype klichéer, og med det vi indtil nu har set fra spillet, rammer det plet. Hoboken udkommer til PC i juni og CD-ROM i løbet af efteråret. Hoboken er iøvrigt den eneste 'nye' titel fra Legend, men firmaet planlægger at udsende en lang række af deres tidligere floppysuccesser på CD-ROM, heriblandt *Companions of Xanth* og *Eric the Unready*.

Maxis

Efter otte uger som nummer ét på det officielle engelske Gallup Software Chart har *Sim City 2000* formentlig slået sig fast som årets computerspil. Spillet, der indtil videre kun har været ude til PC og Mac, dukker nu også op til både Amiga 1200 og CD-ROM. A1200-versionen vil indeholde alle de samme features som PC-udgaven, mens CD-ROM spillet vil blive udvidet med en lang række ekstra funktioner samt ægte Full Motion Video af de små Sim-boere (Sambo'ere?), katastrofer og rådgivere. Begge versioner skulle udkomme først på efteråret. Hvis du har spillet Sim City 2000 ud til den yderste provins, kan du glæde dig over at Maxis nu sender en scenarie-disk på markedet. *Great Disasters* hedder den, og indholdet giver næsten sig selv. Her får du mulighed for at tage del i oprydningsarbejdet efter både reelle og opdigtede katastrofer. Hvad synes du eksempelvis om... Washington DC, september 1995: Tusindvis af oprørske advokater raser gennem hovedstaden, forfølger ambulancer og skaber totalt kaos. 'De store katastrofer' er lige på trapperne til PC og Macintosh. Maxis er dog også på vej med et 'grønt' produkt. Arbejdstitlen hedder *Eden*, men man forventer at titlen ændres til *SimRainforest*. SimRainforest bliver et ægte multi-medie spil, hvorfor det kun forventes at udkomme til CD-ROM. Med din økologiske ordbog ved hånden skal du kultivere, plante og i det hele taget udnytte naturens egne ressourcer, herunder også skovens dyreliv. Du får naturligvis muligheden for at vise dit værste ansigt i denne bio-rytmiske simulation. Vælger du at udbytte skovområderne med økonomisk vinding for øje, eller hører du til flinkeskolen, der mener at skovdød, er den største trussel mod civilisationen siden Hunnerkongen Attila? SimRainforest vil nedbryde din CD-ROM lige før jul. Maxis, der indtil nu kun har været kendt for sine simulationer, sender snart et adventurespil på gaden med den dramatiske titel *Wrath of the Gods*. Spillet tager udgangspunkt i den græske mytologi, hvor du skal løse gåder, udføre heltemodige opgaver og generelt opføre dig ordentligt, før du kan finde din rette identitet og genvinde dit kongerige. Wrath of the Gods kommer til PC inden længe.

Merit Software

Efterhånden som Europa følger efter USA med multimedia og nicheprogrammer, åbner de amerikanske spilhuse deres egne afdelinger i Europa. Denne vogn er Merit Software hoppet på, og i skrivende stund er man ved at sætte telefonen i stikket i London-kontoret. Selv om Merit lægger uheldigt ud i Uropa med et floppet Football-spil, er deres dage ikke talte - sammen med programmørteamet Future Vision har de skabt *Isle of the Dead*, hvor du render rundt på en ø og splatter zombier, redder skønheden og vinder over den gale videnskabsmand. De marmeladefarvede splatscener giver udtrykket 'grafisk adventure' en ny dimension. Dette morbide 'game noir' er lige på trapperne. Til gengæld lader den grafisk imponerende rædsels-megaultrahyperepos *Harvester* vente på sig. Hvad der starter som landlig idyl, udvikler sig snart til et mareridt af hårrejsende grufuldheder. Meget passende forventes dette CDROM-spil ude i samfundet til høst. Som en lovende rival til 3D-skydegalleriet Doom kommer *Fortress of Dr. Radiaki*, der foretager radioaktive eksperimenter på en isoleret Stillehavsø. Fra en ildelugtende kloak kæmper du dig vej op mod den evigt populære *gale videnskabsmand* gennem 30 etager, som vrimler med suspekte, deforme karakterer, der heldigvis kun findes på disk og CD-ROM. Stil vækkeuret til sensommeren og læg mærke til Merit Software i fremtiden, hvis din PC eller CD-ROM er til gys og grafik.

Microleague

Det amerikanske firma udstillede på ECTS sammen Krisalis, og promoverede fortrinsvis deres nye serie af 'Utilitainment' produkter til Windows. Time Out Sports kommer serien til at hedde, og den første titel bliver den amerikanske nationalsport Baseball, hvorfor spillet (ganske naturligt) kommer til at hedde *Time Out Baseball*. Microleague planlægger som nævnt en hel serie af disse Windows-spil, så mon ikke vi får alle de største amerikanske sportsgrene at se inden længe? Baseball skulle ihvertfald være ude i skrivende stund til PC.

Microprose

Verdens førende simulations-hus, ifølge Microprose, er ikke længere, hvad det selv hævder at være. Dels er det opkøbt af Spectrum Holobyte, der i flere år har gjort MPS rangen stridig, dels laver MPS i dag flere andre ting end blot simmer. Med mindre man vil kalde deres nye projekt for en vampyrsimulator. MPS koder nemlig p.t. løs på et vampyradventure, som foregår på Manhattan i år 2094. *Bloodnet* skulle være et komplekst, atmosfærisk hi-tech-à-la-gotisk



3D-rollespil, hvor du kan bevæge dig rundt hvorsomhelst, nårsomhelst og alt-lerhelst. Denne hugtandede oplevelse er på hylderne i august, mener man i øjeblikket. *1942: Pacific Air War* følger i *meget* snarlig fremtid op på den taktiske søkrigssimulation 'Task Force 1942' med luftkrigen over Stillehavet, som den ses på PC. Som kommandør af en Carrier Battle Group styrer du flådens bevægelser, sender overvågningsfly ud og planlægger/udfører luftangreb, ligesom du efter behov kaster dig ind i flyene og deltager i luftkampe. MPS lover grænsebrydende grafik med de traditionelle løfter, men som noget virkeligt nyt et *bevægeligt* Stillehav og et helt unikt Virtuelt Cockpit, hvor du bevæger dit 'hoved' med musen og stadig har fuldt virksomme instrumenter. Holder løfterne tyder noget på, at Dynamix's og LucasArt's simulationer kan gå hjem og lægge sig. I *Impossible Mission, The Special Edition* tilbyder MPS dig en 'plat form' for oplevelse som Special Agent med *license to CD-32 and Amiga* at gennemtrænge den (igen-igen) galsindede videnskabsmands Penthouse i New Angeles (eller er det Los Orleans?). Det geniale gameplay fra den første version hævdes her at være ført til nye højder. Bevisførelsen forventes at ske inden for, som alle spilhuse udtrykker det, snarlig fremtid (faktisk utroligt snarlig fremtid). Det samme gælder den realistiske 3D-kampvognssimulation, *Across the Rhine*, der på flere måder fortsætter, hvor M1 Tank Platoon slap. Nu taler vi 2. Verdenskrig med hårde kampe fra D-Day til Berlin. AtR er bygget op som en kampagne, hvor du stiger i graderne (med mindre du er en fingerlam nørd) og gradvist får mere indflydelse. Der eksisterer et gran af M1 Tank Platoon-koden med de taktiske overvejelser, der besluttes på hærkortene, og de heftige skudvekslinger mellem de enkelte køretøjer på slagmarken, der opleves fra kampvognskommandørlugen. Du kan manøvrere med alt fra enkelte køretøjer til kompagnier i din brigade samt påkalde ildstøtte fra fly, panserjagere, artilleri og morterer samt infanterigrupper. Man gyser ved tanken og kan næsten ikke sove. Vi må håbe, at det ikke blot er en storm i et glas vand. Fra Spectrum Holobyte bliver *Star Trek, The Next Generation* beamet ned til din PC CD-ROM inden efteråret. Du kan på ægte skizofren vis styre alle syv personligheder i genkendelig 3-dimensionel SVGA-grafik og tale, tilvejebragt af de virkelige skuespillere. Da den interstellare historie med alle dens underhistorier er for omfattende at komme ind på her, vil vi nøjes med at konstatere, at den formentlig er universel.


Fleet Defender

Ocean

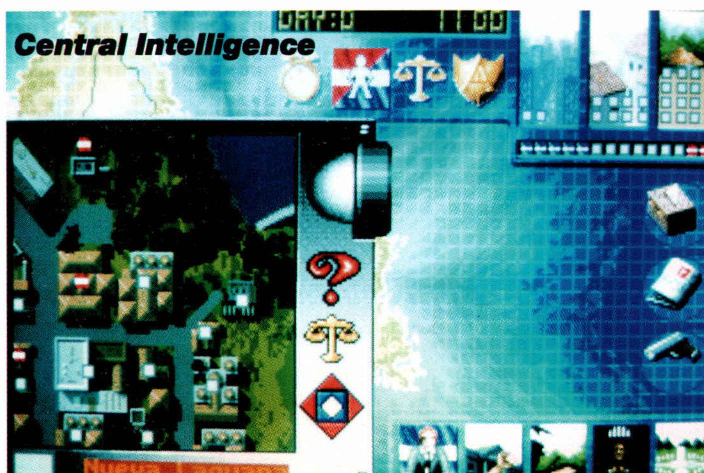
Siden Ocean blev grundlagt i et nedlagt varehus i Manchester i 1983, er staben øget fra fire til tres medarbejdere, der udelukkende beskæftiger sig med softwaremarkedet. Det har man gjort med vekslende succes. Således byggede den hamrende flotte flysim TFX på den uheldige 'F29 Retaliator'-kode, der konstant crashede og iøvrigt opførte sig uterligt. De sygdomme led det afgrundsdybe Epic også under. Anderledes lovende er programmørteamet DID's fjerde trin i udviklingen, spacekolossen *Inferno, The Odyssey*, der er alt det, Epic ikke var, nemlig episk: 700 missioner, rumstationer, du kan dokke og bevæge dig rundt i, syv planeter, tre måner og et asteroidebælte af enorme dimensioner udgør sammen med Rexxon-monstrene en verden, du som universets førende pilot kan rode rundt i. Forvent multiformatudgivelser til efteråret. Samtidigt kan strategi-fans se frem til muligheden for at styrte en sydamerikansk stat med assistance fra *Central Intelligence*. Dette CD-ROM-baserede spil vil med sine komplekse og realistiske scenarier teste dine propagandistiske, militære og diplomatiske færdigheder. Ocean benægter, at spillet udspringer af spilhusets egne planer for at overtage verden.

Origin

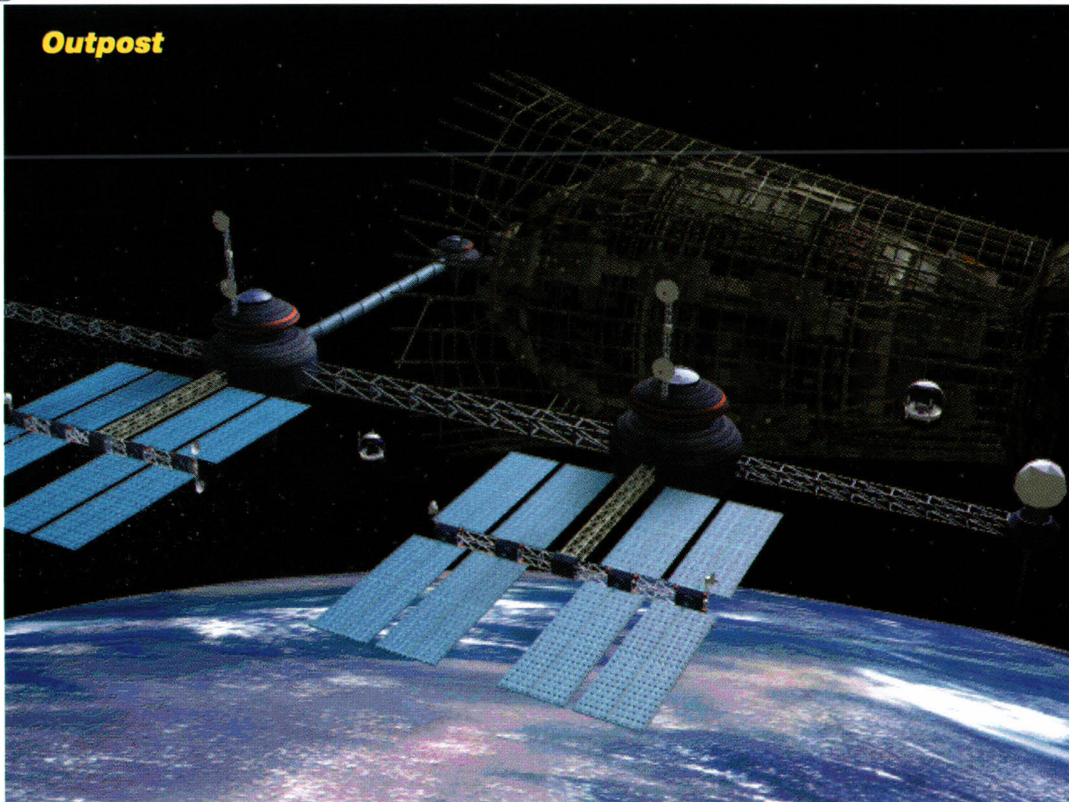
Origin præsenterede sine nyeste ting gennem sin europæiske distributør, Arts Ecletronics totalshow med ti Pentium-spillemaskiner, ta' selv bord og haneøl. På flysim-siden, hvor Origin har ført sig frem med Strike Commander m.m., er der ikke noget skelsættende at falde i svime over - spilhuset har sine nye, interessante flysimmer, men de afviger ikke betydeligt fra det finpudsede, filmiske arkadekoncept. Til gengæld roder Origin sig nu ud i andre andedamme, og her vågnede vi op. *Bioforge* hører til i den interaktive PC- og CDROM-filmgenre, og spilhuset lover med sin debutfilm, at du i stedet for at sidde og glo på en B-film og hver halve time får lov at vrikke en gang med joystikket (eller begynde forfra), her har fuld kommando over din cinematiske figur, der bliver en blanding mellem Robocop, Six-Million Dollar Man og Terminator. Du vågner op i det ydre rum på et operationsbord med spørgsmålene hvem-hvad-hvor på dine digitale læber, og din voldsomme søgen efter sandheden vises efter alle kunstens regler i et væld af kameravinkler (à la Alone In The Dark) med hurtige raffinerede billedskift. Umiddelbart virkede Bioforge som noget, man ikke tror på, før man har set det. Nu har vi set det, og vi tror ikke på det, før vi har prøvet det. Til gengæld er *System Shock* (ud over titlen) noget, vi ka' kapere, ikke fordi det har benene på Jorden - det foregår nemlig i rummet. Doom-freaks vil uden tvivl kaste sig vildt bøvsende ud i denne 3D-blasterfest, der som Doom foregår på en rumstation, men som kan og ser ud af mayo-mayo mere. Resten vender vi tilbage til i juni. Fra en lidt nærmere fortid bringer Origin os *Wings of Glory*, som med håndtegnede årgangsfly og 'rigtige' vatkupon'ede skyer fortsætter, hvor Red Baron (Dynamix) slap. Historien er skåret over samme filmiske læst som Wing- og Strike Commander og læner sig op ad film som Blue Max og Dawn Patrol. WoG lander efter sigende i juni måned i en wok nær dig. Det samme gør *Pacific Strike*, der ligesom Strike Commander og Wings of Glory bygger videre på Wing Commander-koden. Her befinder vi os i Stillehavet under 2. Verdenskrig, hvor vi kæmper mod de fæle 'japs'. Flysimmen er kampagnebaseret, og efterhånden som du stiger i graderne, bliver din kompetence og dermed indflydelse forøget. Men tag ikke fejl - dette er Origin, der ligesom Microprose gerne vil lave simluaitoner, men ofte ender med avancerede arkadespil. Døm selv i juni måned. Alt i alt tyder juni på at blive en hamrende dyr måned for spilfreaks, med mindre spilhusene benytter sig af deres forbeholdne ret til ændringer.

Sales Curve Interact.

Et af de selskaber, der er skabt af multimedie-bølgen, er SCI, der i 1988 startede som distributør af konsolspil for andre firmaer. Da CD-ROM bølgen


Central Intelligence


Cyberwar



egentlig, for det foregår stadig mano-a-mano). Ræserspillet *Overdrive*, der får Paris, Bangkok og New York til at blegne, er påvej indenom i 5. gear til PC, og hvis ikke det crasher inden, lander det nok inden udgangen af maj.

Time Warner

Den Japanske arkadespilgigant Tengen og allestedsnærværende Time Warner har indgået et samarbejde, hvis indhold i skrivende stund ikke er fuldstændigt bekræftet. Til gengæld har HiScore Professionel stiftet bekendtskab med TW's multimedieadventure HellCab, der kører under Windows, og søkrigssimmen Aegis, der begge anmeldes andetsteds i dette nummer af HSPro. Ingen tvivl om, at vi vil komme til at se meget mere til Time Warner fremover - også når det handler om computerspil.

US Gold

Som et af de store engelske distributørhuse repræsenterer US Gold mange kendte producenter - f.eks. Access, LucasArts, SSI, NovaLogic og Bethesda Softworks, der hver især står for heftige titler. Flere af disse er enten allerede udkommet, eller lader vente på sig på ubestemt tid. På vegne af SSI har man således netop sendt *Great Naval Battles 2* på gaden, hvor Guadalcanal-kampagnen kan spilles forfra, bagfra, oppefra og nedefra eller blot hjemmefra. GNB 2 er for dig, der synes om store søslag, med masser af fly, hangarskibe og strategi. Selv præsenterede US Gold til ECTS deres egen *WorldCup USA 94*, der ifølge US Gold er mere end blot endnu... et fobolspil. Tospiller-funktion, 15 forskellige manøvrer, de 24 deltagende nationer plus 8, der ikke lige nåede det, og hvis det ikke skulle være nok, kan man indstille et hav af parametre. Check efter i juni, om du skal se worldcup på dummeren eller selv deltage på din PC, CDROM eller Amiga.

Virgin

De løsslupne Virgins er andet og mere end et simpelt softwarehus. Der gemmer sig også et film- og et flyselskab bag navnet Virgin. Men for at blive i vores egen andegård har Virgin og deres fire out-house (udhuse?) programmørteams Rowan Software, Simis, Westwood Studios og Sensible Software traditionen tro travlt med deres spilopper, og herlighederne inden for det næste halve år er fordelt over alle

ramte den engelske kyst, valgte man at oprette sit eget CD-ROM studie i februar sidste år, og SCI helliger sig nu udelukkende dette medie. Som en fortsættelse af husets første spil, Lawnmower Man, kommer nu (d.v.s. inden jul) *Cyberwar* på CD-ROM og CD32. Igen skal du dykke ned i mainframe'n på jagt efter det våbensystem, du efterlod i første del af trilogien, og SCI lover en visuel og interaktiv fest uden sidestykke i CD-historien. Den er heldigvis så tilpas kort, at det kan lykkes - hvis de blot husker at forbedre det der med gameplayet...

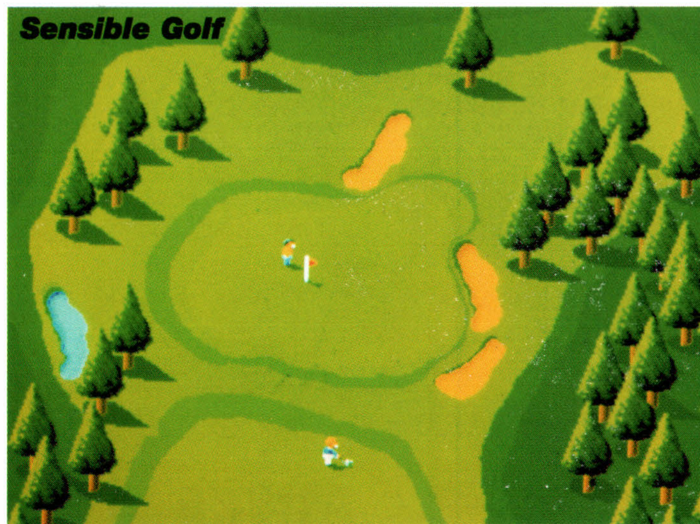
Sierra/Dynamix

Der er en verden til forskel mellem legesyge Larry, hvis frivole udskejelser Sierra er mest berygtet for, og den kommende CDROM-megaspacesim, *Outpost*. Det udenrums simulations- og strategispil, der handler om menneskehedens sidste chance, foregår om 50 år, men udkommer allerede til sommer. Man har kigget NASA over skulderen i udarbejdelsen af simmens mange facetter, og umiddelbart virker Outpost særdeles spilbart med et raffineret gameplay og en grafisk smuk udførelse. Lift-Off kan forventes i juni til PC med Windows 3.1. I forbindelse med, at verdensmesterskabet i fodbold afholdes i USA, udgives *Sierra Soccer* til Amiga-familien, hvor op til 8 (mod-)spillere kan dyste... i endnu et fodboldspil. I SS kan du skifte formation midt i kampen, du kan øve hjørnespark, og kort sagt kan du blive grøn i hovedet af de mange indstillingsmuligheder. Forvent, at Amiga-mesterskabet går i luften inden virkelighedens. Fra Dynamix kommer *Battledrome*, der i al sin enkelhed går ud på, at Hercs, der i virkeligheden blot er robotiske hi-tech gladiatører, basker løs på hinanden i en arena. De tunge drenge, der kan nydes i flere views, opleves på PC, og de er forberedt på modem.

Team 17

Vårharerne, der i 1991 lovede Amiga-spillerne software, deres vidunderlige maskiner angiveligt fortjente, er vokset med opgaven. Til ECTS så de både ældre og mere forhærdede ud, ligesom koderne havde deres vablede fingre forbundet. Efter at have set deres nye produkter er vi tæt på at tage deres løfte for gode varer. Især virker *Arcade Pool* (PC, CD32 og Amiga) interessant. Man går lige til sagen uden at kridte køen, så bæverdingen støver, uden at skulle blive søsyg af at se ballerne fra alle mulige og umulige synsvinkler og uden at tage hensyn til sidevind, bulede bander og bevingede trigonometriske betragtninger inden hvert skud. Og så sparer man at give en plovmand, hver gang man flosser klædet. Hjemme på din skærm kan du spille bl.a. 9 og 8/15 ball, speed pool og survivor med op til syv menneske- eller 32 computermodspillere i turné, indstille de atmosfæriske forhold og ellers bare spille derudad. Der er nemlig et formål med navnet Arcade Pool - ingen videnskabelige fixfaxerier. Bare klem ballerne sammen og spil løs. Påvej til CD32 er beat'em-upperen *Ultimate Body Blows* i en opdateret version, hvor man kan rotte sig sammen i bander og kæmpe mod hinanden (meget u-rottet,





formater og stort set alle genrer. Noget så specielt som en strategisk helikoptersimulation under titlen *Werewolf KA-50* er under indflyvning fra Simis-holdet, der huskes for Mig-29 og Harrier Assault. Virgin er åbenbart træt af pirater, for simmen går ud på, at du og dine fem mercenary-piloter jagter sørøvere i Det sydkinesiske Hav. Du skal ikke blot sænke piratbåde og ødelægge deres lejre, men også overvåge det fire hundrede kilometer lange stræde, som dagligt bliver heftigt besejlet. Virgin lover guld og grønne urskove med denne PC-sim - så det tror vi på. Flysim-koderne Rowan forsøger sig igen (efter den flove 'Retch' For The Skies) med at fremvise årgangsflyene fra 1940'rne. Denne gang times udgivelsen af *Overlord, D-Day* med 50-årsjubilæet for de aktuelle begivenheder i månederne op til d. 6. juni, hvor de allierede tilkæmpede sig luftherredømmet og svækkede de tyske stillinger i Nordfrankrig. Rowan siger, at de har holdt et vågent øje med BBS'ernes meldinger om ovennævnte RFTS, og hvis de har forstået at handle derefter, kan Overlord kun blive bedre. Det må PC- og Amiga-piloterne selv dømme i juni måned. Senere kan du *shoote* året *up* med dommedagsvisionen *Creature Shock*, en umanerligt stor PC CD-kreation, der foregår i det ydre rum med flyvesekvenser og 3D-scenarier for en spilleværdi af 600Mb. Synes du, at julen er lidt vattet, kan du nyde de højoktane skudvekslinger og de grimme aliens, der bare står i kø for at blive zappet. Virgin anskueliggør sin alsidighed ved at vende sig mod fordums tabte horisonter i *Lost Eden*. Det er franske Cryo (kendt for bl.a. KGB og Dune), som kreerer den sælsomme strategi/adventure-verden af mennesker og dinosaurer, der lever side om side. Undtagen når kødæderne bliver sultne - så foregår al gang i løpp! Lost Eden ser åndeløst smuk ud med sine 3D-renderede grafikkarakterer og -sceneri, der altsammen ligger pakket på PC CD-ROM indtil videre. Hvornår verden bliver beriget med de dinosauriske skønheder, vides ikke, men det er kommet redaktionen for øre, at vi cirka er i 11. time. Og det bringer os videre til næste emne: *The 11th Hour: The Sequel to The 7th Guest*, denne gådefulde, gotiske gyser i PC CD-fotorealistisk stil. Det hjemsøgte hus er nu 70 år ældre, og du har til opgave at opklare nogle grusomme hændelser i landsbyen og (ikke mindst) din kvindelige journalistkollegas forsvinden. Programmørteamet Trilobyte har lært af deres 'syvende gæst', og de lover, at du kommer til at tilbringe din 11. time på kanten af stolen. Samtidig har Virgin den frækhed at spørge, hvem der har brug for en lampeånd, når Virgin lader dine ønsker gå i opfyldelse. Til november kan din PC og Amiga blive stedet for en animeret oplevelse af Disney-figurerne fra *Aladdin*, der sidste år blev et hit på Mega Drive - og i biografen. Sammen med din åndede hjælper flyver du gennem mange af filmens scener, mens du tæver den onde Jasars lejesvende og prøver at befri den skønne prinsesse Jasmin. Er livet ikke herligt? Det vil golf-spillere med fine fornemmelser ikke synes, når de får fingrene i *Sensible Golf*, der på dansk ville hedde 'fornuftig golf' - et diskutabelt begreb, der udsætter det ædle spil for en blanding af Cannon Fodder, Sensible Soccer og Mega-Lo-Mania. Fortsæt selv denne tankegang og skriv det første juleønske op til din Amiga eller PC. Med denne svada kan man kun konkludere, at vi indtil videre kun er påvej mod toppen af det spil-orienterede isbjerg. The European Computer Trade Show bød egentlig ikke på nogle banebrydende nyheder, men der synes alligevel at være en lang række spændende tiltag undervejs. Én ting er ihvertfald sikkert: Fremtidens medie for computerspil, såvel som traditionel lagring af data, vil være Compact Disc. Glæd dig til en forhåbentlig varm sommer, med masser af nyheder for computerspillere i alle aldre. ❑

Robert Vanglo og Jan Holm


Werewolf KA-50


Lost Eden


11th hour

MicroMachines Konkurrence

Det engelske softwarehus Codemasters, der især er kendt for at udgive lavprisspil, er begyndt at gå i barndom! Ihvertfald fik Stephanie Owen fra firmaet et nostalgisk glimt i øjet, da hun berettede om den kasse med MicroMachines legetøj hun havde stående på kontoret.

Efter udpræget brug af vore overtalelsesevner lykkedes det dog at få Stephanie til at 'sige farvel' til kassen, og stille indholdet til rådighed for HiScore Professionels læsere.

Men, men, men - hun er en hård kvinde, hende Stephanie, for du skal nemlig svare på en række snedige spørgsmål for at deltage i lodtrækningen om det raffinerede legetøj i miniature-format...

I vor anmeldelse af MicroMachines for et par numre siden skrev Mark Sederqvist bl.a.:

„I MicroMachines styrer man forskellige former for motor-transportmidler, som 'power-boats', 'monster-trucks' og formel-1 racerbiler. Det hele foregår i miniatureform, og banerne består af garagegulve, badekar og lignende. Så snart jeg kom hjem bootede jeg spillet op, og mit humør steg i takt med at flot tegneserie-grafik viste sig i menuerne, mens man valgte om man ville være en eller to spillere, og valgte sin tegneserie-agtige *driver* o.s.v. „

MicroMachines er et såkaldt licensspil, men denne gang er der ikke tale om film eller bøger som grundlag for spillet. MicroMachines er nemlig baseret på en vaskeægte legetøjs-succes, der består af en lang række forskellige biler, både, fly - ja, alskens maskiner - alle sammen detaljeret udført, men i miniatureform. Historien om Codemasters ligner en smule historien om 'fra skopudser til millionær', for da brødrene David og Richard Darling grundlagde deres første firma 'Galactic' var det ikke just fordi luften var tæt af stegte duer! Det første år kunne firmaet fremvise en omsætning på £1000 og produktlinien bestod fortrinsvis af spil, som de to 14-årige gutter selv havde lavet.

I 1986 blev Codemasters så grundlagt og da man udgav spillet BMX-Simulator var lykken gjort. Spillet placerede sig straks som en topsællert og siden fulgte en lang række af spil, bl.a. serien Dizzy. Idag beskæftiger Codemasters 40 fuldtidsmedarbejdere og 80 freelance grafikere, musikere og kodere.

Codemasters kan ikke beskyldes for at udgive specielt researchtunge spil, endsige spil, hvor manualen vejer mere end indpakningen, men deres prispolitik er også derefter. Codemasters har altid stået som 'lavpris-firmaet', og vil formentlig også gøre det et godt stykke ud i fremtiden.

Sådan deltager du:

Udfyld kuponen med de rigtige svar på nedenstående spørgsmål.

1. Hvad hedder brødrene bag Codemasters til efternavn?
A) Lovejoy
B) Darling
C) Clementine

2. Hvad er spillet MicroMachines bygget over?
A) Legetøj
B) Bornholmerure
C) Tandpasta

3. Hvad hed den første top-sællert fra Codemasters?
A) PMS-Simulator
B) BMX-Simulator
C) SAS-Simulator

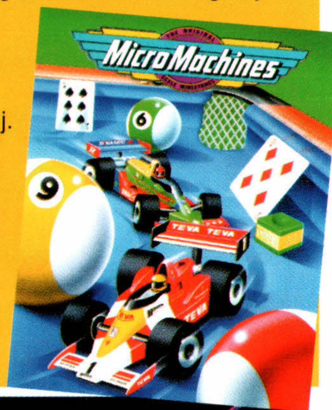
4. Hvornår blev firmaet Codemasters grundlagt?
A) 1956
B) 1899
C) 1986

Indsend kuponen med dine svar, navn, adresse etc. inden Onsdag d. 29. juni 1994, og du deltager i lodtrækningen om følgende præmier:

1. Præmie
Et MicroMachines spil til Amiga, en MicroMachines Plakat, en Cosmic Spacehead T-Shirt og MicroMachines legetøj.

2.-3. Præmie
Et MicroMachines spil til Amiga, en MicroMachines Plakat og MicroMachines legetøj.

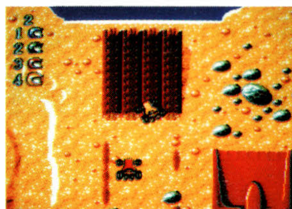
4.-5. Præmie
MicroMachines legetøj.



Codemasters™

MicroMachines Konkurrence

1. A ❑ B ❑ C ❑
2. A ❑ B ❑ C ❑
3. A ❑ B ❑ C ❑
4. A ❑ B ❑ C ❑



Navn: ______

Adresse: ______

Postnr./By: ______

PORTO

HiScore Professionel

Hillerødgade 81 -83
2200 København N

Corridor 7



Når man kommer tæt på objekter i spillet bliver de ret kornede.

Jeg har et problem! Når jeg spiller 3D-spil som Corridor 7 bliver min balance-sans narret, og efter ca. én times spil er jeg total rundtosset. Det kan man da kalde Virtual Reality!

Id Software blev verdenskendt for Wolfenstein 3D, et spil med en glidende 3D-grafik, som verden ikke havde set magen til før. Nu har Id Software lavet spillet Doom, og samtidigt har de solgt deres grafik-system fra Wolfenstein til bl.a. Capstone, som med dette system har lavet Corridor 7.

Vi befinder os på den anden side af år 2000, og forskerne har fundet et mærkeligt objekt på Mars. Dette objekt, lavet af et underligt metal, blev bragt til en underjordisk forskningsstation for militæret. Stationen er bedre kendt under navnet Delta Base, Corridor 7. Pludselig under forsøgene med objektet begyndte det at 'suge' al energien til sig fra alle apparater i de nederste etager, og voksede sig stor. Ud fra objektet kom flere aliens, som med underlige våben dræbte alle mennesker omkring sig. Invasionen var begyndt!

På kort tid var forskningsstationen overtaget af aliens, og de hentede mere udstyr ind igennem deres portal. Luften omkring forskningsstationen ændrede sig, og nu frygter alle, at de fremmede vil erobre hele Jorden.

Som ekspert og marine-soldat bliver man beordret ud til stationen for at undersøge forholdene. Helikopteren styrter ned, og lufter bliver endnu tungere. Den eneste valgmulighed er at kæmpe sig de 30 niveauer ned, og ødelægge portalen.

Sådanne shoot'em'up har næsten aldrig en særlig genial baggrundshistorie. Den med 'De udenjordiske invaderer' er næsten altid sikker, så fornærmer man ikke nogen. Corridor 7 er dog alligevel et rigtig splatter-spil. Set i forhold til shareware-spillet Doom kan det overhovedet ikke være med. Doom er tydeligt en generation nyere/bedre end Corridor 7.

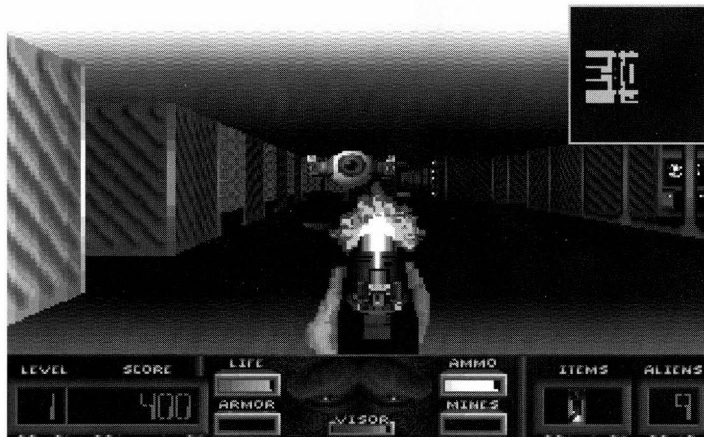
I forhold til mange eventyrspil, som foregår i 3D verdener, er grafikken alligevel flot. Corridor 7 udnytter grafik-systemet fra Wolfenstein optimalt. Her er der både glasvægge, computere som hjælper dig på vej, animerede computere (??? -red.) på væggene og meget andet. Dog er alle vægge stadigvæk i lige vinkler, og hele spillet foregår på 1 jævnt plan, med ensfarvede lofter og gulve. Denne 'flade' bliver dog fint brudt op, af en glimrende skyggeeffekt.

Lydsiden er enerverende. Musikken er ikke særlig god, og man slår den hurtig fra. Lydeffekterne er derimod meget passende. Ofte advarer lydene mod farer fra siden eller bagfra. Kigger man samlet på spillet, så er teknikken relativt gammel. Alligevel har spillet pæne kvaliteter. Hver eneste niveau kræver både en hurtig finger på aftrækkeren, men også en lang overvejelse om, hvordan man kommer videre. Man får bestemt ikke de blå og røde adgangskort foræret. Ofte kan man slet ikke komme videre inden man finder en hemmelig dør. Denne indbygning af grublerier er både skidt og godt. Man 'vender' ikke bare en kort runde i Corridor 7, men spiller det i lange perioder ad gangen. Selv om spillet Doom slå Corridor 7 på alle fronter, så er Corridor 7 ikke noget dårligt spil. Det viser bare ikke noget særligt fornyende. Gedigen underholdning er det dog. Er man vild med Doom, vil man sikker også kunne lide Corridor 7. Man skal bare ikke forvente de samme WOW-fornemmelser som fra Doom. ❑

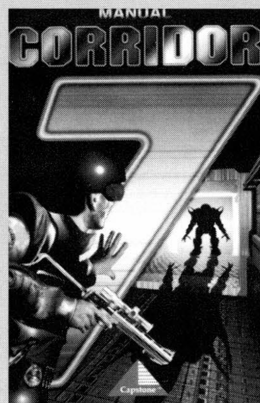
Christian Koerner



3D-grafikken er måske ikke den flotteste, men alligevel ganske nydelig.



Kapow! Another one bites the dust...



Grafik:	80%
Lyd:	61%
PowerPlay:	79%
HiScore:	75%

RAM:	2 Mb
Harddisk:	8 Mb
Grafikkort:	VGA
Lydkort:	AdLib/SoundBlaster
Hastighed:	386/16+
Udgiver:	Capstone/Gametek
Udlånt af:	Gametek (UK)

Amiga
Wolfenstein's grafik-system kommer ikke til Amiga'en, og derfor kommer Corridor 7 heller ikke til Amiga. Vil du spille de nyeste 3D-spil, så foregår det desværre kun på PC'eren!

PC HISCORE: 75%

Dirty Tricks

Af Thomas Henriksen

Efter at have tørret afløseren op fra afgrundens dyb, er jeg tilbage igen med en stak ekstra beskidte tricks.

Rebel Assault (PC CD-ROM)

Når LucasArts logoet drejer rundt i starten af spille, trykker du joysticket frem, tilbage, venstre og højre og trykker FIRE i hver retning. Du skulle nu være istand til at 'bladre' i banerne med ESC.

Level-koder:

EASY	NORMAL	HARD
FALCON	BIGGS	ACKBAR
ANOAT	KAIBURR	FORNAX
YUZZEM	MYNOCK	BESPIN
BRIGIA	DAGOBAH	KESSEL
CREEDO	MINBAN	ORGANA

Yes... Så nemt er det ifølge Jonas Mindegaard fra Hedehusene, som med dette brev var betydelig tæt på at vinde en præmie.

Doom (PC)

Start spillet ved at skrive: DOOMDEVPARM, skriv derefter een af følgende ting:

DEVPARM	Tryk F1 for screenshots.
WATCH	Demo.
PLAYDEMO (filnavn.LMP)	Spil en LMP fil.
NODRAW	Tegner ikke, går hurtigt gennem LMP-filen.
PORT X	Brug port X til netværk.
DEATHMATCH	Start „Deathmatch“ versionen.
LEFT	Ser spillet fra venstre.
RIGHT	Fra højre.
WART,-WARP X(1-3) y(1-9)	Gå til episode X, bane Y.
SKILL (1-4)	Svarhedsgrad (1 nem, 4 svær).
EPISODE X	Start fra episode X.
NOJOY	Intet joystick.
NOMOUSE	Ingen mus.
NOSOUND	Ingen lyd.
NOSFX	Ingen lydeffekt.
NOMUSIC	Ingen musik.

TFX (PC)

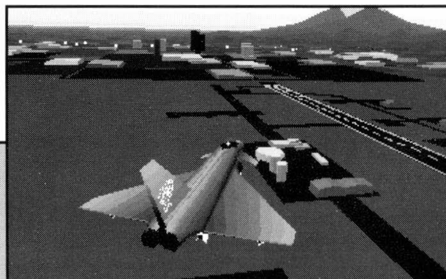
Gem din pilot på den første plads og filen hedder så TFXSAV.0. Lav en kopi af denne for en sikkerheds skyld. Gå ind i filen med en hex-editor: og skriv DEBUG (navnet på filen), du skal nu ændre i linie 0140 og skrive: 00 00 FF FF FF. Gem filen igen og du skulle nu have godt 16 mill. points i dette save-game. Du kan også ændre på din rang ved at ændre på tallet i adresse 013F i filen:



01 - 1st Lieutenant.
02 - Captain.
03 - Major.
04 - Lieutenant/Colonel.
05 - Colonel.
06 - General.

På samme måde kan du springe training-turene over, her er adresserne og ændringerne:

01AB 00
01AD 01
01AF 3e





Privateer (PC)

Også i dette spil kan man snyde ved at ændre lidt i save-game filen. Load filen ind i editoren og se på adressen 0306, lav værdierne om til 40 4B 4C. Gem filen (husk nu at lave en backup!!), og du skulle nu meget gerne være en holden mand med 5 mill. på lommen. Disse elegante tricks er indsendt af Pablo Nowak fra Nykøbing Sjælland, som een af dagene (så hurtigt som muligt ihvertfald!?!) modtager en præmie som månedens trickster.

Whales Voyage (Amiga)

Skulle du have problemer med at finde penge i dette spil, så følger her nogle ting du kan gøre i starten: Flyv ned til byen PENTHE på planeten CASTRA og find Greg Morgan, spørg ham hvad han laver der. Gå lidt rundt og du støder på nogle bøller som er ved at banke en mand, hjælp ham og han giver dig 1500 credits og hans tlf. nummer som du skriver ned.

Find den lille pige ved navn Whinnie og tag hende med hen til hendes fars butik. Han giver dig nogle våben, tag dem og lad dem. På vej ud af butikken prøver en røver at stjæle jeres belønning, dræb ham og du får 3000 credits af politiet. Tag hen til Max Flesh og spørg efter et job, tag hjertet og beam dig op for at undslippe morderen. Ring til George Mcmill og han hjælper dig. Tag hen til Greg Morgan, skrump ham og tag CD'en. Flyv til Lapis og led efter Jack Nock, han giver dig 100000 credits for hjertet. Vi siger mange tak til Kim Beck fra Ribe for hans indsendte tips.



Fly Harder (Amiga)

Til alle de som ikke kan vente med at se de senere baner, er her er alle levelkoderne. De skal skrives på titel-skærmen:

2 - PHOTON
3 - METAGRAV
4 - BLACKHOLE
5 - SUPERNOVA
6 - TRANSMITTER
7 - QUANT
8 - NEOGEOPOWER

Udmærket gået og tak til Ronnie Pedersen fra Stubbekøbing for hans bidrag.

Hvis du alligevel sidder og skriver alle dine listige tricks ind på computeren, hvorfor sender du os så ikke brevet på disk? Vi kan modtage disketter som både Amiga og PC, og filerne gemmes i enten WordPerfect 5.1 format eller som ren ASCII-text.

Send dine tricks til:
HiScore Professionel
Hillerødgade 81 - 83
2200 København N

...Og mærk kuverten 'Dirty Tricks'

Monkey Island 2 Walk Through

Vi fortsætter den uendelige historie om Guybrush, LeChuck og alle de andre...

Når du er tilbage på Booty Island så gå ned ad stien til venstre, forbi antikvaren og bag om den gamle mand med kanonen. Vælg klippen nederst på kortet, når du kommer derned går over på siden af klippen. Du kan nu se kortet, brug stangen (POLE) med kortet. Du fisker kortet op men en fugl får fat i det og flyver til Big Tree, gå derhen.

Når du ankommer til Big Tree kan du se en masse huller i træet, det første hul har en planke i som kan bruges som trappetrin. Tag din åre og brug den i det andet hul, gå så op på roden, planken og åren. Du falder ned og bliver slået bevidstløs. Når du vågner igen tager du den ødelagte åre. Gå væk herfra, tilbage til DREAD's skib og bed ham tage dig tilbage til Scab Island.

Gå over til venstre, ind af den første dør og du er i Woodsmith's Workshop. Giv åren til tømreren, han laver åren for dig og forstærker den tilmed. Gå til venstre og over til Wally the Cartographer. Wally ser ikke så godt, så du giver ham linsen fra fyrtårnet. Gå ud igen og over til Bloody Lip Bar.

Når du står nede i baren, så bestil nogle drinks. Bartenderen har et par farverige drinks, bestil een af hver. Han giver dig også et sugerør som du skal bruge senere. Spørg så efter noget NEAR-GROG, bartenderen fortæller at Kate har købt det hele. Oven på klaveret står en metronom, brug bananen på denne og tag så aben JoJo. Forlad baren op ad trapperne igen.

Gå til venstre over til vaskeri-fyren og piraterne. Det vi skal her er at få tømreren ud af hans værksted så vi kan hente nogle ting, brug saven på piratens træben og forlad stedet. Når piraten vågner og ser hans træben bliver der sendt bud efter tømreren og du skynder dig ned til hans biks.

Nede hos tømreren tager du hammeren og nogle søm, gå ud igen og til højre. Fortsæt ned til Dread's skib og få ham til at sejle dig til Booty Island.

Tilbage på Booty Island fortsætter du over til Stan's og går indenfor. Her spørger du ham om du kan få lov at se en kiste. Stan går amok, han giver dig et lommetørklæde og begynder at snakke helt vildt mens han roser den flotte kiste, på et tidspunkt hopper han ned i den for at vise dig hvor meget plads der er. Du lukker den og skynder dig at bruge sømmene på kisten, hvis du ikke når at lukke ham inde starter du bare forfra indtil det lykkes. Omme bag disken hænger en Crypt Key, tag den og gå ud af butikken igen.

Fortsættelse følger i næste nummer af...... HiScore Professionel.

AMIGAvis'en kommer til Danmark

SNART

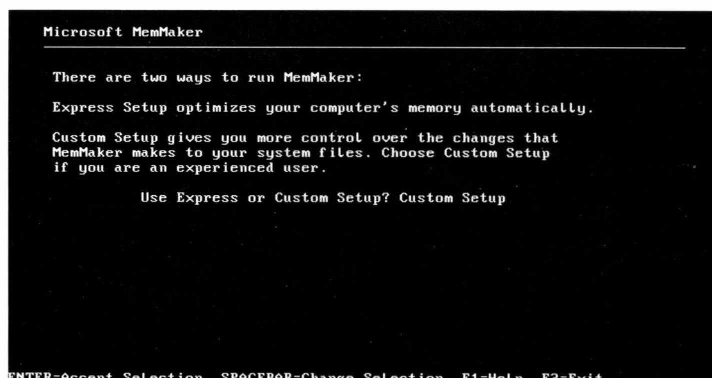
Hold øje med den

Til gratis omdeling

Gi' din PC et spark!

Del 2: DOS'ens hjælpeprogrammer

De nyeste versioner 6.0 og 6.2 af PC'ernes DOS indeholder en række hjælpeprogrammer, som kan øge dit udbytte af maskinen. Har man en 386 eller derover er der virkeligt noget at hente.



Med DOS 6-programmet Memmaker får man hjælp til sin opsætning af hukommelsen.

Fem elementer fra DOS 6 vil i det følgende blive præsenteret. Først vil vi kigge på MemMaker, som nemt og problemfrit optimerer din hukommelse. Da mange spil i dag kræver en helt specielt opsætning, er MultiBoot-funktionen i DOS 6 en stor hjælp. Her kan man skræddersy CONFIG.SYS'en og AUTOEXEC.BAT'en (som blev gennemgået i første afsnit) til programmernes særlige behov. Har maskinen lidt hukommelse til overs, så er det en god idé at bruge cache-programmet SmartDrv. Mange har pladsproblemer på harddisken, og så kan DoubleSpace være en billig løsning på problemet. Til sidst vil vi kigge på den meget gode, interne hjælp fra DOS 6.

MemMaker

I sidste nummer blev den manuelle optimering af opstart-filerne CONFIG.SYS og AUTOEXEC.BAT gennemgået. Ønsker man ikke at bruge lang tid på disse filer, kan MemMaker gøre underværker, og det med et minimum af teknisk snilde. Programmet kræver som minimum en 386-processor.

Efter man starter MemMaker, er den nemmeste løsning at vælge 'Express-setup'. Her foretager MemMaker alle valg selv, uden at man behøver at bryde ind i processen. Det er dog en fordel at vælge 'Customize', hvor man selv foretager en række valg. (Se billede 1)

Begge optimerings-måder vil dog spørge om man bruger EMS. EMS er det samme som Expanded Memory. Sammenlign med dine programmer, om de understøtter EMS-hukommelse.

Det første punkt giver mulighed for at udelukke nogle drivere/programmer fra optimeringen. Har man et program, som *ikke* må ligge i den høje hukommelse, skal man slå denne option til, og bagefter udelukke programmet.

Derefter kan man vælge at udnytte hukommelsen mere aggressivt. Har man lidt specielle kort i computeren, som f.eks. TV-kort, kan disse dog give konflikter med denne indstilling. Hvis den aggressive udnyttelse af hukommelsen fejler, vil MemMaker dog selv opdage fejlen, og prøve, om man kan optimere uden denne indstilling.

Arbejder man kun med DOS under Windows, er der mulighed for, at optimeringen tager hensyn til dette. Ofte vil man dog ikke udnytte denne funktion, hvis man arbejder alene i DOS udenom Windows.

Da VGA-kortet kom frem, blev en stor del af området mellem 640 Kb og 1 Mb afsat til VGA-kortet, hvoraf de 64 Kb kun knytter sig til sort/hvid VGA-grafik. De færreste bruger i dag VGA-kortets indbyggede sort/hvid-muligheder, og derfor kan det være en god idé at udnytte området til programmer. Denne indstilling kræver dog, at man tilføjer følgende linie i SYSTEM.INI under afsnittet [386Enh]:

device=c:\dos\monoumb.386

SYSTEM.INI er en af Windows' systemfiler, og ligger i Windows-biblioteket. Den kan redigeres med f.eks. DOS'ens redigeringsprogram EDIT. Den næstsidste indstilling sørger for, at de tidligere indstillinger beholdes. Nogle specielle indstikskort (som f.eks. nogle scanner- og SCSI-kort), registrerer at et område i den høje hukommelse står til rådighed. Disse kort plejer at komme med en udførlig installationsvejledning, og gør selv opmærksom på hvilke områder, der bruges.

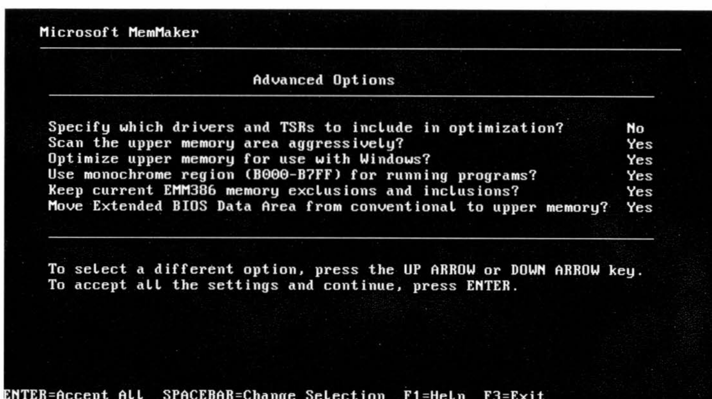
Jeg har aldrig haft problemer med den sidste indstilling, men hvis MemMaker-programmet låser uden forklaring, kan du prøve at sætte den sidste på 'NO'. Efter man har foretaget sine valg, vil programmet selv genstarte PC'en et par gange, og til slut melde om resultaterne.

MultiBoot

Da mange spil kræver helt specielle opsætninger, er muligheden for at have forskellige opsætninger på samme tid en gave fra himlen. Funktionen er dog langt fra brugervenlig, idet funktionen kræver en del arbejde med opstarts-filerne CONFIG.SYS og AUTOEXEC.BAT. I figur 1 kan du se et eksempel på en menu-opsætning i CONFIG.SYS.

Når man starter med at skrive '[MENU]' i CONFIG.SYS, ved DOS, at der er menuer i CONFIG.SYS. Hver valgmulighed tilkendegives v.hj.a. 'MenuItem=' som efterfølges af et navn, og en menutekst. Navnet må maksimalt være på 8 bogstaver, og kun indeholde engelske bogstaver og tal. Menuteksten er fri, men bør holdes kort, og uden de danske bogstaver æøåÆØÅ.

Navnene fra 'MenuItem=' sættes så i starten af de enkelte opstarts-sekvenser, og i kantede paranteser. Herved kan man tilpasse CONFIG.SYS'en. Men hvad med AU-



Memmaker kan optimere din hukommelse helt efter dine ønsker.

FIGUR 1

```
[MENU]
MenuItem=NORMAL, Normal opstart
MenuItem=START2, Opstart nummer 2
MenuItem=START3, Opstart nummer 3

[NORMAL]
--- Her indsætter du så CONFIG.SYS til normal opstart ---

[START2]
--- Her indsætter du så CONFIG.SYS til opstart nummer 2 ---

[START3]
--- Her indsætter du så CONFIG.SYS til opstart nummer 3 ---
```

Figur 2

```
@ECHO OFF
GOTO %CONFIG%

:NORMAL
--- Her indsætter du så AUTOEXEC.BAT til normal opstart ---
GOTO END

:START2
--- Her indsætter du så AUTOEXEC.BAT til opstart nummer 2 ---
GOTO END

:START3
--- Her indsætter du så AUTOEXEC.BAT til opstart nummer 3 ---
GOTO END

:END
```

TOEXEC.BAT? Du ser et eksempel på MultiBoot-funktionerne i AUTOEXEC.BAT i figur 2.

GOTO-kommandoen giver mulighed for at hoppe rundt i AUTOEXEC.BAT. Kommandoen vil lede efter linier, som starter med et kolon. MultiBoot-funktionen sørger for at sætte %CONFIG% lig med dit menu-navn i CONFIG.SYS'en, og du kan derved sørge for, at du kun kører den del af AUTOEXEC.BAT, som knytter sig til det respektive menu-valg, du foretog i CONFIG.SYS. Du skal huske at afslutte din AUTOEXEC.BAT-del med kommandoen 'GOTO END', da du ellers også ville køre de kommandoer, som kommer lige efter. Hvis du sætter ':END' helt i slutningen af AUTOEXEC.BAT, vil du kunne 'springe' resten af AUTOEXEC.BAT-filen over.

Dette er en meget kort forklaring på MultiBoot, men den indbyggede hjælpefunktion forklarer emnet glimrende. Har du spørgsmål, så prøv først at kigge i hjælpen (se eventuelt forklaring til hjælp senere).

SmartDrv

Et lille program med en stor effekt! Dette program kan sætte hastigheden på din harddisk op med op til 200%!!! Programmet startes simpelthen ved at skrive „C:\DOS\SMARTDRV.EXE" i AUTOEXEC.BAT. Herved afsættes en del af din hukommelse til at optimere hastigheden på harddisken.

Man skal være klar over, at programmet bruger *meget* hukommelse. Har man f.eks. spil der kræver 4 Mb RAM (RAM=hukommelse), og har man kun disse 4 Mb RAM i maskinen, så bør man ikke bruge SmartDrv, idet det ville lægge beslag på ca. 1 Mb af de 4 Mb, der er til rådighed. Med Windows er det dog næsten altid en god idé at bruge SmartDrv, og de fleste spil kører fint med SmartDrv. Brokker programmerne sig dog over for lidt hukommelse, så fjern linien med SmartDrv igen, genstart computeren, og start programmet igen.

DoubleSpace

Der er blevet snakket meget om denne funktion i DOS 6. Mange folk havde problemer med funktionen, hvilket resulterede i, at deres harddisk blev slettet. Derfor bør man gøre to ting, inden man giver sig i kast med at 'fordoble' sin harddisk-kapacitet. For det første bør man lave en backup (kopi) af *hele* sin harddisk. For det andet skal man bruge DOS 6.2, idet denne version klart forbedrer sikkerheden med DoubleSpace i forhold til DOS 6.0. En opdatering fra 6.0 til 6.2 er i princippet gratis, men der tages et 'gebyr' på 75,- for opdaterings-disketten. Disketten fås hos næsten alle forhandlere, men som følge af juridiske spidsfindigheder er DoubleSpace blevet fjernet fra de nyere DOS 6.2 pakker. Har du en af disse nyere udgaver, må du altså ty til andre harddisk-komprimerings programmer, såsom XtraDrive, Stacker og hvad de ellers hedder.

Hvad gør DoubleSpace egentlig? Den 'pakker' dine data på harddisken. F.eks. fylder 100 gange bogstavet 'A' normalt 100 byte. Pakker man denne 'information', vil der i stedet stå 100 gange A! Dette fylder ca. 2 byte, eller 50 gange mindre! Specielt almindelige programmer kan med fordel pakkes (dette kaldes også 'komprimeres'), hvor i mod spil ofte er pakket i forvejen. Derfor er det normalt ikke en god idé at pakke spil, men med almindelige Windows-programmer kan man normalt opnå en pakningsgrad på ca. 1,7. Det vil sige at man får 70% mere plads til programmer.

Alt dette har dog tre ulemper, som man bør huske. For det første nedsættes hastigheden på harddisken med 10-20%. For det andet er harddisken, trods Microsoft's forsikringer om det modsatte, mere udsat for fejl. Der skal ikke gå meget galt i programmer, før det har alvorlige konsekvenser. I ovenstående eksempel med A'erne skulle der bare ændres et bogstav, før i princippet 100 tegn er forkerte! Den tredje ulempe er, at DoubleSpace-programmet fylder en del i hukommelsen, og selv om programmet ofte kan hentes ind i hukommelsen mellem 640 Kb og 1 Mb, vil der måske ikke være plads til alle de andre små programmer, som udnytter området.

Derfor bør man først se, om man har pladsproblemer på harddisken, og derefter overveje, om man skal købe en ny harddisk. Mange af os har dog både pladsproblemer og ingen penge. Og her er det en god idé at pakke harddisken. Der findes to måder, hvorpå man kan pakke en harddisk. Enten pakker man *alle* data på harddisken, eller også pakker man kun en *ubrugt del* af harddisken.

Programmet startes ved at skrive DBLSPACE ved C:\> (DOS-prompten). Programmet må *ikke køre* under Windows. Vælger man at pakke alle data, gøres dette ved at vælge „Compression" og „Existing drive..." i DoubleSpace-menuen.

Nu fremkommer en skærm med forskellige valgmuligheder. Her skal man huske på, at Windows' permanente swap-fil (den fil, som Windows laver, hvor man udnytter harddisken som var det RAM) *ikke* må pakkes! Derfor bør man altid afsætte et område til denne fil i den upakkede del af harddisken. Dette gøres ved at sætte værdien for det upakkede område op, så den passer med swap-filen plus ca. 2 Megabyte. En god standardværdi ved pakning af hele harddisken er 10 Megabyte upakket. Se i øvrigt billede 4. Derefter vil man kunne indstille kompresionsgraden (hvor effektivt der pakkes). Dette ændrer *ikke* hvorledes der pakkes, men hvor godt man *forudser* der kan pakkes. Standard-værdien på '2.0 : 1' er alt for optimistisk i de fleste tilfælde. Stil den på '1.7 : 1' i stedet. Derefter vælger man det pakkede drevs bogstav. Pakker man hele drevet er 'C' det mest logiske valg. Derved vil det pakkede drev opføre sig, som var det det tidligere, upakkede drev C. Det oprindelige, fysiske drev får herefter bogstavet D.

Når man har lavet alle disse indstillinger, vil computeren gå i gang med at arbejde. Ofte vil pakningen tage flere timer, så start processen

```
Drive  Compress  Tools  Help

DoubleSpace will use the free space on drive C to create a
new compressed drive. DoubleSpace creates the new compressed
drive using the following settings:

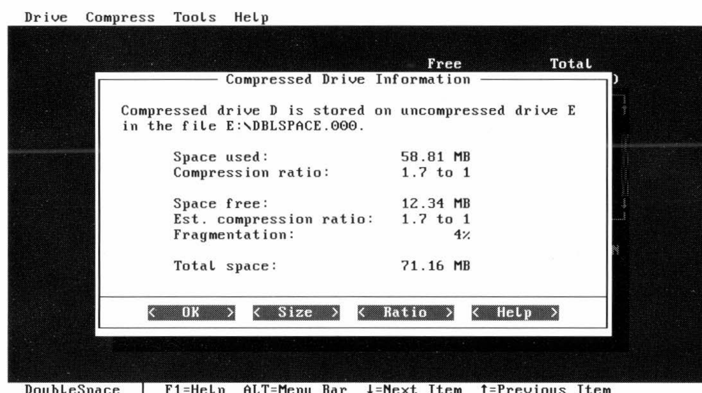
Free space to leave on drive C:        15.00 MB
Compression ratio of new drive:        1.7 to 1
Drive letter of new drive:             G:

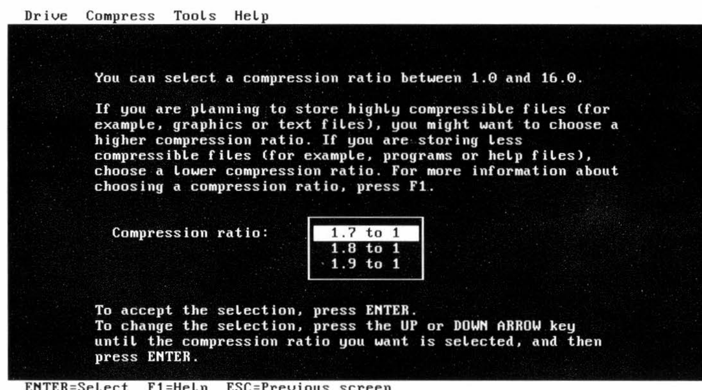
                                       Continue

To accept the current settings, press ENTER.

To change a setting, press the UP or DOWN ARROW key to
select it. Then, press ENTER to see alternatives.

ENTER=Continue  F1=Help  ESC=Previous screen
```





på et tidspunkt, hvor du ikke behøver computeren i lang tid.

Vælger man „Compression" og „Create new drive" vil man lave et pakket drev på den *ubrugte* del af den harddisken. Her indstiller man størrelsen på det pakkede drev, kompresionsgraden (se foroven) og bogstavet for drevet.

Selve pakke-processen vil indgående teste din harddisk, og oprette en skjult systemfil, som indeholder alle dine data. Denne fil vil så ligge i roden af din fysiske harddisk. Det at man opretter et nyt 'drev' betyder nemlig ikke nødvendigvis, at der sidder en ny harddisk. De pakkede drev er nemlig såkaldte logiske drev, som kun 'eksisterer' i computerens hukommelse/opsætning.

Dette var kun en kort gennemgang af DoubleSpace, hvor jeg har forsøgt at give en række gode råd. DOS-manualen gennemgår DoubleSpace meget udførligt, og du bør læse afsnittet grundigt inden du giver dig i kast med DoubleSpace.

DOS'ens Help

Stedet hvor du først kigger efter hjælp bør være den indbyggede hjælpe-funktion. Programmet startes med HELP, når du står ved prompten, d.v.s. er ude i DOS'en.

Den indbyggede hjælp er hypertekst-baseret, hvilket vil sige, at man frit kan hoppe rundt mellem emnerne. Alle emner, som er markeret med < og > er søgeord, som du kan få en forklaring til. Man kan flytte rundt i teksten med pilene, og hoppe mellem søgeordene med TAB-tasten. Desuden er det muligt at søge efter bestemte ord.

Hjælpen er meget grundig, og forklarer både hvordan programmerne bruges, giver gode råd og viser konkrete eksempler. Således forklares alle de her gennemgåede emner også grundigt i hjælpen, og har du som før nævnt spørgsmål, så se, om du ikke kan finde svaret i hjælpen.

Har du stadigvæk spørgsmål?

Ikke alle hjælpe-funktioner og -programmer som følger med DOS 6 er blevet gennemgået. Jeg har kun valgt de vigtigste ud, men har du nogle spørgsmål til DOS eller PC'er er du velkommen til at skrive til vores 'Tekniske Brevkasse' på adressen:

HiScore Professionel
Hillerødgade 81-83
2200 København N

...Mærk kuverten „Teknik"

I næste afsnit vil kigge lidt mere på opsætning og optimering af Windows. Du vil få en forklaring på hvad INI-filer er, og bruges til, og hvordan du kan give Windows netop dit særlige præg. ❑

Christian Koerner

BACKSTAGE

Hver måned bringes du ajour med forholdene bag manegen i det internationale spilcirkus - hvem laver hvad, hvorfor og med hvem? Hvem står bag de spil, du bruger uger på at skyde, tænke, springe, flyve, ræse igennem?

Brainstorm

Microprose er kørt i pitten med *World Circuit*. Efter at have været den førende racersimulation i et par år, gjorde *Indy Car Racing* den rangen stridig, og konkurrencen har vist sig at være så bastant, at der skal nye koder til. MPS gør krav på førstepladsen igen. Hvad *World Circuit 2* kommer til at indeholde, når den udgives til jul, ved MPS ikke i skrivende stund, men der brainstormes kraftigt (man må blot håbe de ikke bliver slappe i koderne! -red.). Det samme kan siges til *Civilization*-fans, der formentlig indbefatter det meste af verdens computerbefolkning. Sid Meiers efterfølger til *Civ*, der p.t. kaldes *Colonization*, vil tage udgangspunkt i udnyttelsen af Amerika fra ca. 1492, og det er endnu umuligt at få et klart indtryk af indholdet på grund af kraftig brainstorm.

Glimt af fremtiden?

Hjernen bag Sierra's første rumsim *Outpost* (udkommer sidst i juni) har taget sin fortid i NASA med sig. „Jeg fløj på Shuttle-missioner i stor højde med vores rumobservatorium, studerede månekolonisering, forskede i kunstig intelligens og brugte en af verdens stærkeste computere," udtaler Bruce Balfour, der har skabt og produceret *Outpost*. „Som spildesigner for Sierra skal jeg nu skabe verdener og bestemme menneskehedens fremtid. Sammenlignet med Sierra var min tid i NASA en ren feriekoloni." *Outpost* er Sierra's første strategispil, så udviklerteamet skal bevise over for både direktionen og brugerne, at det kan lave gode strategispil, der både er sjove og vanedannende. Udgifterne til spiludvikling er i dag så store, at der ikke er råd til fejltagelser. „Vi får ikke en ny chance, hvis det første spil ikke skaber vild jubel."

Bruce Balfour kommer ind på grafikken. „Den realistiske atmosfære i *Outpost* forstærkes ved det fotorealistiske look, der udelukkende er skabt med Autodesk 3-D Studio software, og med den gennemførte brug af cinematiske effekter vil spillet virkelig gøre indtryk på folk." Og siden man har besluttet at udkomme på CD-ROM først, har programmørerne fået lov til at gå helt amok med deres nye legetøj. Floppy-versionen vil ikke være så filmisk smuk, men gameplayet vil være det samme. „Addons," tilføjer Bruce Balfour, „vil inkludere landkamp, aliens, en terræneditor, pakkede scenarier med stjernesystemer og planeter, multiple spillere og alt, man kan proppe ind i genren i fremtiden."

Hver fjerde har PC

Ifølge David Tremblay fra amerikanske Software Publishers Asociation har 27% af de amerikanske husstande, d.v.s. godt og vel 24 millioner familier, mindst én PC i huset. Heraf blev 31% købt i 1993 eller starten af 1994. Flere tal (sæt dig ned!): 40% af maskinerne er 486 eller hurtigere, 60% har modem, 35% har CDROM-drev, der i praksis afløser 5 1/4"-floppydrevet, 35% har telefax-kort, 20% har lydkort - og det vigtigste for spilmarkedet: 48% af de adspurgte husstande indrømmer, at de også bruger deres computer til spil.

Cowboy Carnby

Infogrames er begyndt at tegne skitser og storyboards i den store stil. Man er ved at lægge hænderne på *Alone In The Dark 3*, der foregår i 1932 i en wild west spøgelsesby. Carnby er derfor udrustet med en stetson - om han også er blevet hjulbenet til lejligheden, kan vi kun gisne om. Belært af sine hidtidige erfaringer mixer man *Alone1's* enkelhed med *Alone2's* animationer og hastighed, hvortil man lægger bevægelige kameraer og andre cinematiske effekter. CDROM-versionen bliver færdig til november 94, hvorefter man beskærer den til floppyudgaven.

Austins meriter

Merit Software of Future Vision gav multikunstneren Gilbert Austin frie hænder til at lave et spil. „Total frihed betyder i softwarebranchen, at de reelt set konservative marketingfolk ikke ånder én i nakken. Med frie tøjler kan man være original." Og det er Austin. Resultatet af hans udskejelser er også originalt. Det hedder *Harvester* og beklædte forsiden af HSPro 8. „At det blev til et horrorspil," mindes Austin, „skyldes, at jeg tog et vue over hylderne og konkluderede, at der manglede en gyser - noget, der kunne rejse nakkehårene på folk."

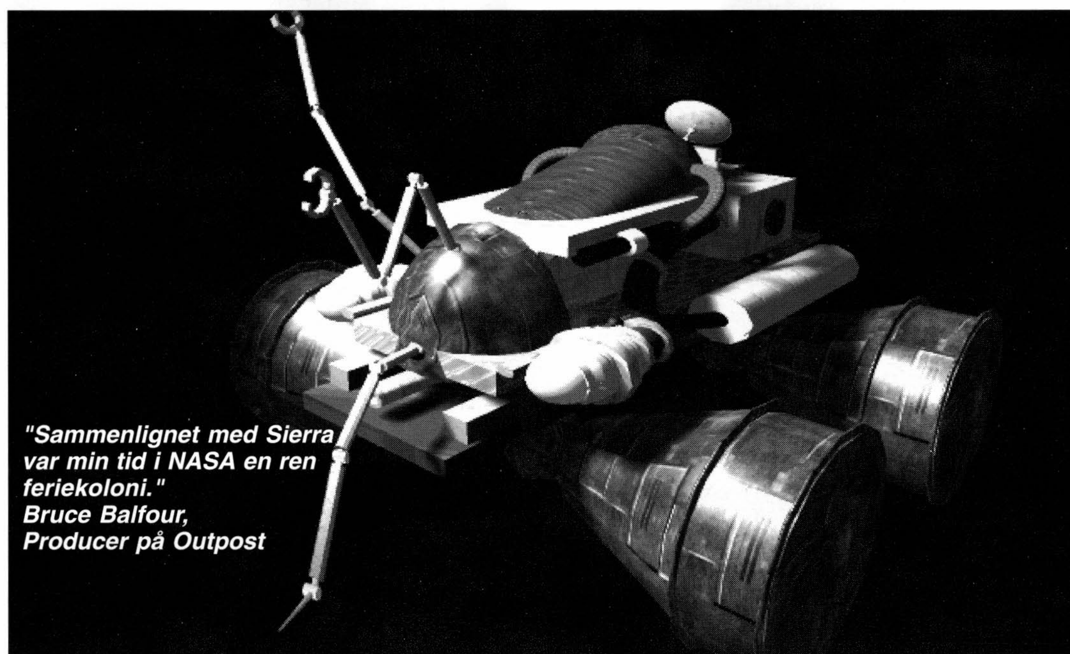
Harvester er makaber, voldelig, foruroligende og dybt ubehagelig, loves det. „Essentielt er den en blanding af rollespil og arkadeaction." Den er også umådeligt flot sat sammen og kan redde sommergyset hjem for CD-ROM-ejerne. I USA forventer man iøvrigt et ramaskrig med undertitlen 'medievold'.

Last news

Ved hjælp af Flight Sim Toolkit, der blev anmeldt til 83% i HSPro 5, har Domark nu skabt *D-Day/Battle of Midway*, der kan køres som add-on til FST eller som selvstændige flysimmer. Med dobbeltspillet kommer flere hundrede nye objekter til FST, ligesom FST bliver mere kampagneorienteret med et strategisk kort, der opdateres i løbet af slagenes gang. D-day og Midway-scenarierne loves at være omfattende og tro mod virkelighedens troppeantal, terræn og situation. Der følger selvsagt flere nye fly og cockpits med, hvis man i forvejen har FST eller overvejer at anskaffe den.

Hvis middelalderen, ekcentriske personligheder, action og strategiske overvejelser ligger dig på sinde, kan du overveje at flytte til Irland - eller spille *The Horde*. US Gold og Crystal Dynamics har skabt personen Chauncey, der desperat prøver at skabe sig et liv i en lille landsbyflække. Han starter som simpel bonde i et 3D multidirektionalt scrollende middelaldersogn, der bl.a. fremvises i full motion video-klip og andre underholdende effekter (*The Horde* udnytter bl.a. ReelMagic-kortet, som anmeldes andetsteds). Alskens horder af ubehageligheder kommer på tværs af hans planer, så Chauncey må bruge nogle af sine ressourcer på at lave hindringer og fælder for disse horder. Mere om dette sære spil, når vi er blevet trætte af at spille demoen. Da udkommer det færdige spil nemlig.❑

Jan Holm



"Sammenlignet med Sierra var min tid i NASA en ren feriekoloni." Bruce Balfour, Producer på Outpost

Beneath a St

„Endelig! tænkte anmelderen, da han fik at vide, at Virgin havde sendt Beneath a Steel Sky på markedet. Hurra! tænkte anmelderen, da han fandt spillet i pakken fra redaktionen.“

I Beneath a Steel Sky spår *Revolution Software* Jorden en dyster fremtid. Den kraftige forurening har gjort, at hele Jordens befolkning er blevet tvunget til at flytte ind i nogle store komplekser, der bærer betegnelsen Byer, selvom de hver rummer adskillige hundrede millioner af mennesker. Områderne udenfor bliver brugt som opbevaringsplads for Byernes enorme mængder af spildprodukter, og det er her, historien tager sin begyndelse.

Hjem, kære hjem!

I de enorme affaldsdynger lever der primitive stammer af mennesker, som ikke ønsker at leve i Byerne. Blandt dem er Robert Foster, der blev optaget i stammen som lille dreng, da høvdingen fandt ham i de rygende rester af en nedstyrtet helikopter fra Byen. Robert er siden hen blevet voksen, men en skønne dag er der bud efter ham. En af Sikkerhedspolitiets helikoptere lander uden for landsbyen, Robert tvinges med ombord, og landsbyen sprænges i luften. Tilbage i Byen Union City forulykker helikopteren imidlertid, og Robert overlever sit livs andet helikopterstyrt. Nu melder spørgsmålene sig: Hvem er Roberts forældre? Hvad vil Byen ham? Og hvorfor titulerer Sikkerhedspolitiet ham som 'Overmann'? Som du nok har gættet, overtager du rollen som Robert (næh nej, den rolle er skam allerede besat! -red.), straks efter at han har gemt sig i en nærliggende genbrugsfabrik. Nu er det op til dig at opklare hans dunkle fortid og især den rolle, hans far spiller. Union City, der er én af de seks Byer, ledes af et byråd, men rådets rådgiver, en computer ved navn LINC (Logical Inter-Neural Connection) har så småt overtaget ledelsen af Byen og bliver mere og mere magtbegærlig. Det er denne computer, der har inddelt borgerne i kategorier efter deres rigdom og sociale status. De rigeste bor i de nederste regioner, hvor luften renses for forurening, mens de fattige bor højt oppe i små kamre og er forbudt at rejse omkring i byen.

Alle gode gange tre!

Beneath a Steel Sky er et futuristisk inspireret adventure, og det er også et af de absolut bedste. Hvis du læste mine anmeldelser af Hand of Fate og Shadows of Darkness vil du måske erindre, at jeg beklagede mig over det forenklede styresystem. Interfacet i Steel Sky er af samme slags, men al tidligere kritik gælder ikke her - denne gang er det virkelig godt skruet sammen.



Der er højt ned, men hvad gør man ikke for at redde samfundet.

Venstre museknap er hele tiden en kig-funktion, enten du befinder dig på selve spilarealet eller i dit inventory. Højre knap er anvendfunktionen, der tillader dig at samle ting op og aktivere eller på anden måde operere med omgivelserne.

Faktisk Teater

Det såkaldte Virtual Theatre-system gør nemlig bare, hvad der virker mest logisk. Eksempler: Et tryk med højre knap på en dør resulterer i, at Robert forsøger at åbne døren. Et højretryk på en genstand, Robert kan bruge til noget, betyder at han samler den op. Og trykker du med den højre knap på et brækjern i dit inventory og derefter på en låst dør, vil Robert forsøge at bryde døren op. Det siger sig selv, at kvaliteten af et sådant interface står og falder med, hvor logisk funktionen af højreknappen er, og i Steel Sky er den virkelig gennemtænkt. Og én ting til: Musepilen indikerer, hvilke objekter du kan gøre noget ved! Hurra!

Ved hjælp af Virtual Theatre trænger du så længere og længere ind i det net af oplysninger, der gradvist afslører faderens fortid. I forbindelse hermed skal atter nævnes computersystemet LINC, der spiller en stor rolle. Overalt er der LINC-terminaler, og ved hjælp af et stjålet ID-kort kan Robert logge ind på disse. Her kan han læse de seneste nyheder og reklamer, og da Robert senere hen i spillet får fingrene i noget ulovlig software (piratkopiering i det 21. århundrede!?), kan han trænge ind i computerens inderste og blandt andet ændre andre personers LINC-status. Endnu længere henne får han mulighed for at slutte sin egen hjerne til centralterminalen og derved begive sig ind i computerens centrale database, og så tager handlingen fart.

Say hello, Joey!

Et adventurespils kvalitet står og falder selvfølgelig meget med, hvor godt plottet er skruet sammen, og også her brillerer Steel Sky. Selve grundidéen med det klasse-inddelte samfund er egentlig skræmmende (ja, gamle Karl M. har ikke levet forgæves. -red.), men heldigvis er der masser af humor i spillet til at afbalancere den ellers dystre stemning. En detalje, der her skal nævnes, er robotten Joey, der følger Robert gennem tykt og tyndt. I starten af spillet er Joey bare en printplade, Robert nåede at få med sig i farten, da Sikkerhedspolitiet hentede ham. Denne printplade kan Robert med lidt snilde sætte i forskellige robotter spillet igennem, og Joey bliver hurtigt en uundværlig kompagnon, der indgår direkte i løsningen af flere problemer. Desuden er han altid klar med en sidebemærkning til Robert og de personer, han møder på sin vej.

En anden væsentlig del af plottet i et spil af denne type er selvfølgelig sværhedsgraden. Umiddelbart er Steel Sky ikke så svært igen, men når man kommer længere ind i det temmelig store spil, vil selv den mest garvede adventurefreak få kam til sit hår. Til gengæld gør det forenklede interface, at der ikke er så mange muligheder for at gå fejl i Byen. Robert kan godt dø, men ikke særlig ofte og ej heller så uventet som i f.eks. spil fra Sierra. Det kræver jo ikke meget logisk tænkning at regne ud, at det er mindre godt for Roberts helbred at gå ind i en atomreaktor uden at bære beskyttelsesdragt!

Et enestående tilbud

Hvis du ikke allerede har smidt bladet fra dig og er drønet ned til din lokale softwaremægler, ja, så er det vist på tide. Steel Sky bringer mindet om klassikere som Monkey Island- og Indy-spillene frem på nethinden og er af mindst lige så god kvalitet. Snyd ikke dig selv for oplevelsen, når Robert sælger sine testikler til en rablende gal videnskabsmand for at få en parallelport i hjernen (det har jeg aldrig gjort! -red.), hvorefter en forsikringsmand spørger ham „om han nu har nosser til at klare situationen?“! Enten du har Amiga eller PC er svaret på dine længsler efter et godt adventure helt afgjort Beneath a Steel Sky! ❑

Simon Skals

eel Sky



Steel Sky er et futuristisk inspireret adventure, med visse anti-facistiske overtoner.



Flot og farvestrålende grafik i 256 farver glæder dine øjne, mens rigtig god baggrundsmusik og klare lydeffekter sætter dine højttalere i vibrationer. Gameplayet er så godt som fejlfrit, og jeg har i det hele taget svært ved at sætte fingeren på noget som helst.

Grafik:	91%
Lyd:	88%
Powerplay:	94%
HiScore:	93%

RAM:	2 Mb
Harddisk:	10 Mb
Grafikkort:	VGA
Lydkort:	SoundBl., AdLib, ProAudio. Spectrum
Hastighed:	80386+
Udgiver:	Virgin I.E
Pris:	479
Udlånt af:	BMP-Data City, Tlf.: 3333 0727

PC HISCORE: 93%



Grafikken er ikke helt så flot som PC-versionen og bærer stærkt præg af at være konverteret til 32 farver. Lyden er heller ikke lige så god, især da musikken glimrer ved sit fravær. Du får kun lydeffekterne, der ikke engang er lige så gode som PC-versionens. Gameplayet er dog helt det samme, og selv om jeg har oplevet, at spillet gik ned fra tid til anden i testperioden, er det stadig klart anbefalelsesværdigt.

Grafik:	85%
Lyd:	59%
Powerplay:	91%
HiScore:	87%

RAM:	1 Mb (HD: 1,5 Mb)
Harddisk:	10 Mb
A1200:	Ja
Udgiver:	Virgin I.E.
Pris:	419,-
Udlånt af:	BMP-Data City, Tlf.: 3333 0727

AMIGA HISCORE: 87%

Fleet Defender

Nu kommer simulationen over det fly, filmen Top Gun udødeliggjorde. F-14B Tomcat, den amerikanske flådes langdistance interceptor, er landet på et frimærke nær dig!



Et af Radar Intercept Officerens vigtige instrumenter, det Detaljerede Data Display (DDD), sidder i hovedhøjde foran ham.

Havet omkring USS Nimitz glimter i sort og sølv. Når det krummer ryg, glimter det truende. Morgenhimlen er en dramatisk kollage. En Viking holder på bagbords katapult og gør klar til dagens første antiubådsmission. Du fører throttlen helt frem til 'full burner'.

Den kraftige dampkatapult hvirvler din 30 tons F-14B Tomcat ud over kanten af hangarskibet, hvor du præcis når at komme op over den stall-hastighed, hvor den flyver som en mursten. I én bevægelse trækker du pinden tilbage, hæver landingsgearet og lægger Tomkatten om på siden.

Carrierdækket myldrer af fly, der taxier til afgang, og katapulter, der spændes op til næste skud. Rednings-helikoptere hænger i nærheden af carrieren, rede til at samle nedfaldne piloter op. Et Hawkeye overvågningsfly cirkler som carriergruppens øjne på himlen. Flights af Intruders og Hornet's er påvej mod fjerne mål. Et eller andet sted derude ligger en sovjetisk flåde og lurer - det gælder om at opdage den først og sende al hardware mod den i en fart.

Viking's og helikoptere flyver rundt og dropper sonarbøjer mod fjendtlige ubåde. Sovjetiske Bears, eskorteret af MiG-29 jagere fra hangarskibet Admiral Kuznetsov hænger højt under himlen på udkig efter din carriergruppe, og bag dem venter bølger af bombere på at blive dirigeret mod din uvurderlige flydende flyveplads.

Ovenstående er ikke citat fra en tvivlsom, krigsgal B-roman, men en nøgtern beskrivelse af en typisk *Fleet Defender*-kampagne. Microprose's nye flysim fremstår som et reelt billede på carrier operationer.

Inside information

I modsætning til Microprose's arkadespil (!) *F-15 Strike Eagle III* understreger *Fleet Defender* flyenes afhængighed af hinanden. Piller du eksempelvis bombeflyene ud af sammenhængen, kan carriergruppen ikke slå fra sig. Tages Tomcat-jagerne ud, er der ingen til at forsvare bombeflyene og carriergruppen - og så ville der forøvigt slet ikke være noget, der hed Fleet Defender.

F-14's eksistensberettigelse hænger så nøje sammen med hangarskibsgruppens interesser, at Tomkatten faktisk ikke anvendes andre steder. Der eksisterer dog nogle ganske få, udslidte eksemplarer i det *iranske* flyvevåben, som et levn fra Shahens tid. Flyet er skræddersyet til at beskytte hangarskibet og dets andre fly i deres operationer.

Med RIO i bakspejlet

I FD vil du ofte skifte plads mellem for- og bagsædet (sagde nogen F-15 Strike Eagle III?), for med mindre du nøjes med at flyve Tomkatten og lader RIO'en (Radio Intercept Officer) om selv at indfange målene på radaren, kan du overtage hans avancerede radar og computere. I den realistiske 'mode' ligner radarbilledet meget godt virkelighedens, og de alsidige funktioner er trofast genskabt i FD. I kraft af Phoenix-missilet kan du pille dine ønskede targets ud mere end 110 sømils afstand.

RIO'ens plads er ikke kedelig. Mere end halvdelen af de 100 tastekommandoer kan udføres fra hans kontor. Der er nok at gøre med at holde rede på målene. Hvad siger du til at sidde og holde styr på knapper og dingenoter, man ikke engang kan udtale? DDD, STT, SRCH, TWSA, TWSM, RWS - gider du lige???

Kampagnetræet

Hele simmen-suriummet er baseret på kampagner, og arkade-islættet med 'du alene mod verden' og meningsløse enkeltmissioner hører fortiden og *F-15 Strike Eagle III* til. *Fleet Defender* fokuserer på flyet som en central del af carriergruppen, hvilket også fremgår af den første del af denne anmeldelse.

FD beskæftiger sig med tre scenarier, placeret i de brølende 80'ere, hvor militærbudgetterne hævede som varmt brød. De operative scenarier foregår ud for Nordnorge og i Midelhavet, og det meget omfattende træningsprogram med snesevis af missioner sker på Oceana Naval Air Station, Virginia Beach.

I stedet for at være begrænset til enkeltstående flyveture à la F-15 Strike Eagle III og F-117, deltager du i en komplet sø/luft-kampagne. En enkelt kampagne varer fra nogle få dage til adskillige uger. Din rolle er at flyve missioner til støtte af din carrier og dens bombeoperationer, og siden du kun har én carrier pr. scenarie, gælder det om at beskytte den. Hvis den sænkes eller bliver så alvorligt skadet, at den ikke kan udføre luftoperationer, er kampagnen slut.

Din rolle i disse kampagner er udslagsgivende på den måde, at der kan gå fly og skibe tabt, hvis du ikke er på pletten. Med tabene vil carriergruppens slagkraft mindskes, og fjenden vil blive mere aggressiv. Omvendt stækkes fjendens vinger, hvis du eksempelvis piller hans AWACS-fly ud af himmelen eller skyder hans bombefly ned.

Du og dine folk overlever kun, hvis du bruger dem aktivt. Din wingman venter kun på at blive sat i arbejde. Giv ham et mål at plaffe ned, men hold ham i nærheden, hvis der er MiG-29'ere eller andre farlige jagere i farvandet. Wingman'en er ikke den eneste hjælp, du kan trække på. Du kan bede AWACS-flyet om assistance, og hvis der er ledige F-14'ere, vil der blive dirigeret en flight i din retning.

Hvad har vi så her?

Microprose er vokset med opgaven, forstået på den måde, at *Strike Eagle III* trods alt kun var et flot, avanceret arkadespil uden gameplay, og Fleet Defender er en fuldvoksen simulation, hvor dit fly indgår i en større helhed. Du er ikke længere alene mod hele ver-



Et blik over venstre skulder viser USS Nimitz og radaroperatøren, der nyder turen.



Travl arbejdsdag på dækket af USS Nimitz. F-14 Tomkatte på de forreste katapulte, A-6 klar til at taxie frem, så der hver 30. sekund bliver 'affyret' et fly.

den. De vægtigste faktorer i dette forhold er din wingman og kampagnerne. MPS påståede ekspertise i simulationer har jeg (med undtagelse af M1 Tank Platoon og Gunship 2000) ikke haft nogen fidus til før, men nu må jeg æde min hat og erkende, at FD er noget, der du'r.

MPS har dog ikke sluppet arkadekonceptet helt. Det er nemlig dig (og din wingman), der kommer til at bøffe broderparten af fjenderne, ligesom du kan flyve dine missioner igen og igen, hvis du skulle dø af dem. Missionsplanlægning er en by i Rusland. Missionerne kommer færdigpakkede med alle oplysninger. Du kan kun ændre bevæbningen og wingman-teamet. Visse missioner starter også i luften, langt fra din carrier.

Kommunikation med andre fly og din carrier er begrænset til de vigtigste kommandoer. Du kan give din wingman ordrer, anmode om assistance fra andre F-14'ere, bede din E2-C Hawkeye om at få udpeget flere fjender samt få landingsordrer fra din Landing Signal Officer. Vi mangler dog nogle kommandoer fra RIO'en til piloten, så man indirekte kan styre flyet fra bagsædet (à la svigermorprincippet).

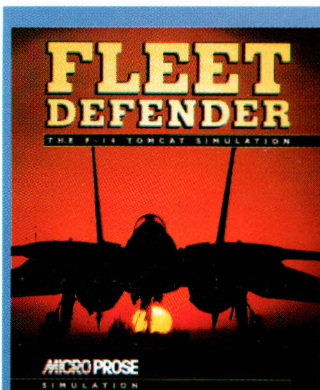
Landingsseancen er i FD bedre dækket end i de allerfleste andre carrier-baserede flysims og gør endda Spectrum Holobyte's *Hornet* rangen stridig. Det kræver virkelig noget her, at lande sin F-14 på et hoppende og dansende frimærke i totalt mørke.

En grovkornet spøg?

Men vi kommer ikke uden om nogle sure opstød. Wingman'en og andre fly kan finde på at lave forsvindingsnumre, som om de var over Bermuda-trekanten. I samme stil er 'autolanding' et flop, der ofte ender direkte i havet. Grafikken er generelt imponerende, omend noget grovkornet. I betragtning af, at det er 320x200x256 VGA, er det dog 'inte så ringe endda'.

Til gengæld er der en del plusser. De museaktive knapper i cockpittet er et genialt indfald, selv om det kun virker indimellem. Og så er der kælet for detaljerne - masser af små realistiske ting, man opdager undervejs. *Fleet Defender* har bragt Microprose på banen igen, og jeg vil lang tid fremover lade 15Mb harddiskplads være helliget Tomkatten. ❑

Jan Holm



Grafik:	85%
Lyd:	79%
Powerplay:	92%
Hiscore:	88%
RAM:	4 Mb
Harddisk:	15 Mb
Grafik:	VGA
Lyd:	Soundbl., Adlib, ProAudio Spectrum, Roland
Hastighed:	386/33, 486DX anbefales
Udgiver:	Microprose
Pris:	449,-
Udlånt af:	RAM-Soft

Amiga
Joystick og mus anbefales kraftigt. Flightstick Pro, Thrustmaster Stick, WCS og pedaler understøttes af softwaren. MPS har ikke p.t. planer om at konvertere Fleet Defender til Amigaen.

PC HISCORE: 88%

The Legacy of Sorasil

Goddag og velkommen til endnu et afsnit i serien om, hvordan man* ikke *laver et underholdende rollespil. Denne gang er det det britiske softwarehus Gremlin, vi har grebet på fersk gerning...



Husker du det efterhånden temmelig aldrende spil Hero Quest? Gameplayet var baseret på et brætspil af samme navn, og i den digitale udgave styrede computeren så alt det adminstrative, og tilhængere af brætspillet slap her for besværet med terningslag, ture og kamprunder. Problemet var bare, at spillet ikke var sjovt, og nu skal vi til det igen.

Åh, nej! Ikke igen!

Legacy of Sorasil er som sin forgænger et rollespil, der lægger sig tæt op ad brætspillets (ikke AD&D) regler. Som i alle andre spil af typen starter dine besværligheder med, at du skal sammensætte et hold af eventyrere, der kan frelse det forbandede land Rhia. Programmørerne har allerede kreeret otte personligheder, som det står dig frit at vælge imellem, men lave dine egne, det kan du ikke. Helt uden for indflydelse er du dog ikke, for hver af dine karakterer tildeles yderligere fem points, med hvilke du kan øge deres færdigheder i de forskellige kategorier, såsom angreb, opfattelsesevne og sind.

Efter endt besvær kan du så endelig starte spillet, og allerede fra første øjekast afsløres det, hvor tyndt et produkt vi har med at gøre. Læs og forstå: Handlingen er strengt opdelt i såkaldte ture. Når det er spillerens tur, kan han ikke selv bestemme, hvilke figurer han vil flytte. De er nemlig rangeret indbyrdes i spillets sirlige tur-opdeling, så den rækkefølge, du valgte tidligere, kommer til vare spillet ud. Så er det jo bare ærgerligt, når du står og skal flytte din troldmand, hvis liv er afhængigt af, at krigeren, der rykker næste gang, kan slagte de mange zombier!

Ture, runder og points (gab!)

Den generelle tendens for spillet er, at det hele er opdelt i så kategoriske elementer, at der ingen flydende spilfornemmelse bliver. Når en spiller skal flytte, har han et bestemt antal movepoints og ligeledes et antal actionpoints. Movepoints bestemmer, hvor mange felter, han kan forcere på en tur, og det koster actionpoints at undersøge et lokale for skatte, fælder og hemmelige døre samt at slås.

Nu mangler vi kun én enkelt ting, og så er vi nået til bunds i dette spils gennemgribende kedelige gameplay. Det handler selvfølgelig om kampene, som udregnes lige så skematisk som alt det andet. Når et angreb gennemføres, enten det er dig eller et monster, der tager initiativet, fægter begge figurer lidt med armene, og måske dør den ene så. Bruger du magi forholder det sig lidt anderledes, for så kan din spiller stå på lang afstand og smide en af spillets i alt 17 spells i hovedet på en modstander. Ligesom ved almindelige angreb beregner computeren så, hvor meget skade han led, og om han så dør deraf. Og man kan rolig bruge løs af sine spells, for de virker hele tiden, så længe du har actionpoints nok.

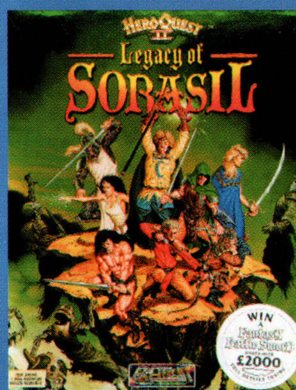
Kan man dø af kedsomhed?

Som den opmærksomme læser på nuværende tidspunkt vil have observeret, er hovedårsagen til, at jeg er så kritisk overfor Legacy of Sorasil, at spillet simpelthen ikke er sjovt. Alt det, der normalt bliver betegnet som underholdning, drukner i det handlingshieraki, spillet er underlagt. Som skærmbillederne afslører, er spillet rent visuelt opdelt i kvadrater, og grafikken gør intet for at skjule dette. Den er i øvrigt generelt ustyrlig kedelig, for det er hele tiden de samme grafikstykker, omgivelserne er bygget op af, og det eneste man ser til animation er, når figurerne går og kæmper - al anden handling illustreres kun som tekst i et vindue. Lydsiden er absolut heller ikke noget at råbe hurra for, især ikke hvis du holder af lydeffekter, dem er der nemlig ingen af. Den eneste, dine ører må lægge ryg (?) til er lidt gennemsnitlig middelaldermuzak.

En af computerens fordele frem for brætspillet må være, at man kan lave et langt mere avanceret system, som giver mulighed for situationer, der aldrig ville kunne lade sig gøre på et bræt. Derfor må Legacy of Sorasil betragtes som et tilbageskridt. Eller sagt på en anden måde: Kunne man dø af kedsomhed, ville jeg have forlangt risikotillæg for at teste dette spil...❏

Simon Skals





Grafik:	61%
Lyd:	54%
Powerplay:	35%
HiScore:	42%
RAM:	1 Mb
Harddisk:	2 Mb
A1200:	Ja
Udgiver:	Gremlin
Udlånt af:	Gremlin

PC:
Det ser ikke ud til at Sorasil vil komme til at plage PC-ejerne.

AMIGA HISCORE: 42%

+ Konkurrence

Trods en hård medfart fra vor ærede anmelder Simon Skals (R.I.P.), har de gavmilde mennesker fra Gremlin indvilget i en lille konkurrence om The Legacy of Sorasil. Vanen tro må du naturligvis svare rigtigt på et par spørgsmål for at komme igennem nåleøjet, men til gengæld er belønningen tilsvarende stor.

De fem første indsendere, der bliver trukket op af redaktionshatten modtager hver en 'guf-pose' indeholdende ét styks Legacy of Sorasil spil, én Sorasil plakat og Sorasil klistermærker, der eventuelt kan anvendes som bordskånere.

Sådan deltager du:

Udfyld kuponen med de rigtige svar på nedenstående spørgsmål.

1. Hvad hedder landet du skal befri fra ondskabens imperium?
A) Rhia
B) FreeMe
C) Dias

2. Hvor mange forskellige 'spells' har du i Sorasil?
A) Ingen
B) 36
C) 17

3. Hvor mange 'helte' kan du vælge imellem i Sorasil?
A) 2
B) 8
C) 4

Indsend kuponen med dine svar, navn, adresse etc. inden Onsdag d. 29. juni 1994, og du deltager i lodtrækningen om præmieregnen.





Konkurrence

1. A ❑ B ❑ C ❑
2. A ❑ B ❑ C ❑
3. A ❑ B ❑ C ❑
4. A ❑ B ❑ C ❑



Navn: ____________________

Adresse: ____________________

Postnr./By: ____________________

PORTO

HiScore Professionel

Hillerødgade 81 -83
2200 København N

Orfeus i undervisningen

I sidste nummer af HiScore Professionel så vi på et eksempel på et undervisningsprogram - nemlig Olga. Der findes dog mange andre - rent faktisk findes i Danmark en hel institution, der udelukkende beskæftiger sig med udvikling af programmer til undervisningen.

Ifølge den græske mytologi gik Orfeus ned i Underverdenen for at hente sin elskede Eurydike hjem. Stik mod sædvane (tænk, hvis alle fik lov til det!) gav Underverdenens hersker Orfeus lov til at få Eurydike med hjem, men på den betingelse at han skulle gå foran hende på vej op fra Underverdenen uden på noget tidspunkt at se sig tilbage. I lang tid modstod han fristelsen, men lige før udgangen blev stilheden ham for meget, og han så sig tilbage - blot for at se Eurydike forsvinde ned i Underverdenen igen (til min 'old'-lærer fra gymnasiet: Hvis du læser dette må du jo nok erkende, at jeg havde fortjent mere end et 10-tal!).

Orfeus i dag

Ovenstående er nok dén Orfeus, mange kender, men i Danmark har vi faktisk gennem snart seks år haft en anden og væsentlig mere aktuel Orfeus. Den danske Orfeus er en selvejende institution, der blev stiftet i 1988 af Kommunernes Landsforening, Amtsrådsforeningen i Danmark, Københavns og Frederiksberg Kommuner samt Kommunedata. Orfeus' generelle formål er at fremme anvendelsen af edb-programmer i undervisningen, gennem såvel udvikling som udbredelse af sådanne programmer.

Orfeus har selv udviklet over 100 programmer til undervisning i folkeskolen, på ungdomsuddannelserne samt til almindelig folkeoplysning. Endvidere udgiver Orfeus kataloget *Edb-programmer til undervisning*, der indeholder beskrivelser af *samtlige* danske edb-programmer til brug i undervisningsøjemed - der er over 900! Kataloget findes naturligvis også som database, hvilket - ikke mindst p.g.a. de gode søgemuligheder - gør det ekstra let at finde lige det program, man søger.

Programmerne indkøbes hovedsageligt til skolerne af lærere, i samarbejde med edb-kyndige. Lærerne har mulighed for først at afprøve programmerne rundt omkring på landets amtscentraler - det er også her, medarbejdere fra Orfeus med jævne mellemrum kommer ud og præsenterer nye programmer og programmer under udvikling.

Større, flottere, hurtigere...

En række af de ældre programmer fra før Orfeus' tid kører kun på maskiner som f.eks. Piccoline eller den gode, gamle Commodore 64 - disse programmer er dog ikke med i den udgave af kataloget, der udkommer i november 1994. De fleste nyere programmer - herunder Orfeus' 'egne' - udgives til PC/MS-DOS, nogle dog også til Macintosh og et enkelt til Amiga. PC-programmerne stiller generelt meget små krav til de maskiner, de skal køre på, da kun de færreste skoler har det helt store udstyr.

Ifølge Orfeus' direktør, Leo Poulsen, går tendensen dog helt klart mod større krav, f.eks. VGA-grafik, og flere af de nyeste programmer er til Windows. Også CD-ROM-titler arbejdes der på - f.eks. et naturprogram og et multimedieprogram om H. C. Andersen. Ved at udvikle disse programmer, og i nogle tilfælde - f.eks. med CD-ROM-naturprogrammet - at sælge dem til en specielt lav pris, håber Orfeus at tilskynde skolerne til at investere i mere tidssvarende udstyr som f.eks. netop CD-ROM-drev.

Udover programmer udgiver Orfeus også bøger om den nye informationsteknologi, f.eks. *Computerspil i undervisningen*, *Multimedier på „dansk"* og *Midi-bogen - brug af computeren i musikundervisningen*.

Programmerne

Programmerne, Orfeus har udgivet, er meget varierede, og de spænder over stort set alle fagområder. Man kan afgjort ikke beskylde Orfeus for at være bange for at udgive 'smalle' programmer som f.eks. *Datasiida*, hvor eleven spiller ren-ejer. I det følgende beskrives et bredt udsnit af de programmer, Orfeus har udgivet. Alle programmerne er til PC.

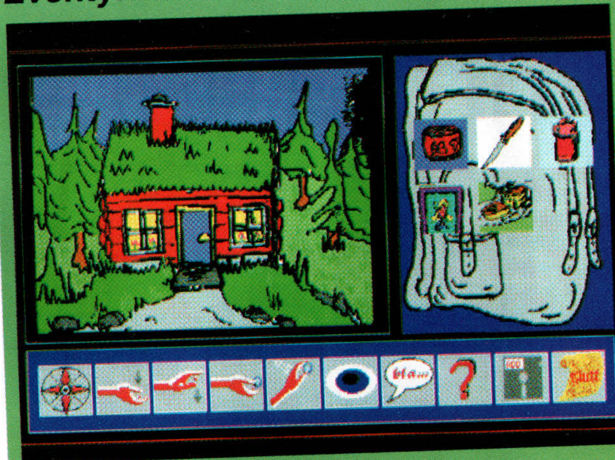
Datasiida



Fag: Samfundsfag, naturfag - endvidere norsk- og svenskundervisning i dansktimerne
Niveau: Folkeskolen, Gymnasiet og HF

Datasiida er en simulation af rendrift. Eleven skal finde græsningsarealer og 'vedligeholde' flokken, således at den f.eks. beskyttes mod sygdomme. Som nævnt ovenfor må Datasiida betragtes som et temmelig smalt program, men ideen er bestemt spændende, og forfatterne skal helt klart have points for originalitet!

Eventyrbrøk



Fag: Matematik
Niveau: 5.-7. klasse samt specialundervisning

Eventyrbrøk er et grafisk eventyrspil, hvor eleven gennemlever eventyret om Guldlok og de tre bjørne (I ved, det med 'Der er nogen, der har drukket VORES ØL'!). På sin vej gennem landskabet skal eleven løse forskellige opgaver, der handler om brøker. Endvidere skal man, som i traditionelle eventyrspil, sørge for at få mad en gang imellem. Spillet er 100% muse- og ikonstyret.

Multimedie HCA



Fag: Dansk, historie, musik og billedkunst
Niveau: Folkeskolen og Gymnasiet

Multimedie HCA er egentlig hele 4 programmer: *Odense* handler om H. C. Andersens tid i Odense; i *Italien* følger man den berømte digter gennem Firenze, Rom og Napoli; *Tinsoldaten* handler naturligvis om eventyret om Den standhaftige Tinsoldat, og endelig er *Musikbasen* en database over musik til tekster af H. C. Andersen. Multimedie HCA er tydeligvis et forsøg på at integrere undervisningen i forskellige fag ved hjælp af en række programmer, der alle er bygget over det samme tema - en virkelig god idé, da man herigennem sikrer, at der er en 'rød tråd' i undervisningen.

Gramma-Tysk

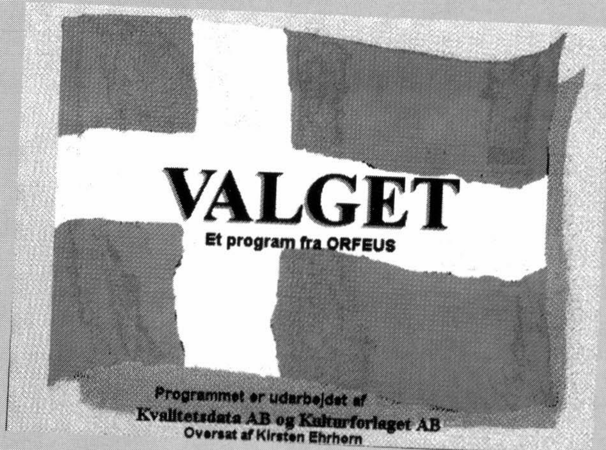
GRAMMA

TYSK

Fag: Tysk(!)
Niveau: Folkeskolen, Gymnasiet og HF

Gramma-Tysk findes i to forskellige versioner, én til folkeskolen og én til gymnasiet/HF. Programmet giver eleven mulighed for at træne den tyske grammatik - noget, mange nok kunne trænge til! Så vidt jeg husker havde jeg personligt ikke de store problemer med tysk - den tyske grammatik indeholder jo rent faktisk regler for stort set alt, i modsætning til f.eks. engelsk, der er én stor undtagelse! Forskellen er nok, at de fleste tager til takke med at *lære* engelsk, og ikke hænger sig i at *mestre* det, samt ikke mindst det faktum, at vi bliver 'bombarderet' med det engelske sprog gennem film og TV. Under alle omstændigheder må Gramma-Tysk bestemt siges at have en stor målgruppe.

Valget



Fag: Samfundsorientering, samfundsfag
Niveau: Folkeskolens ældste trin samt ungdoms- og voksenuddannelserne.

Valget handler om det kommunale demokrati. Eleven spiller borgmester i en kommune og oplever herigennem, hvorledes forskellige sager behandles i byrådet og de forskellige udvalg. Helt som i virkeligheden forsøger partifæller, embedsmænd samt den lokale presse at overtale borgmesteren til at træffe bestemte beslutninger. Valgløfter spiller også ind, dog nok mere perifert - igen et udtryk for programmets høje realisme! Målet er at opnå de bedste økonomiske resultater og den højeste popularitet.

Mathilde



Fag: Begrebstræning
Niveau: Indskoling og specialundervisning

Med *Mathilde* er vi helt nede på det laveste undervisningsmæssige niveau. Programmet henvender sig primært til elever med indlæringsvanskeligheder, og endvidere har stærkt funktionshæmmede elever mulighed for at betjene det med en simpel 0/1-kontakt. Eleven undervises i at kende forskel på begreber som stor-lille, mindst-størst, tyk-tynd o.s.v., og programmet er rigt illustreret med tegninger.



Orfeus-Prisen

Orfeus er altid åbne overfor at støtte udviklingen af nye undervisningsprogrammer - enten i form af produktionsstøtte, konsulentbistand eller hjælp med selve programmeringen. For at skabe lidt ekstra motivation afholder Orfeus hvert andet år en konkurrence om *Orfeus Prisen*. Orfeus Prisen 1994 - som havde deadline her 1. maj - uddeles i 3 forskellige kategorier:

Den bedste beskrivelse af et undervisningsforløb, der anvender edb.

Den bedste idé eller det bedste design til et nyt undervisningsprogram.

Det bedste, danske undervisningsprogrammel.

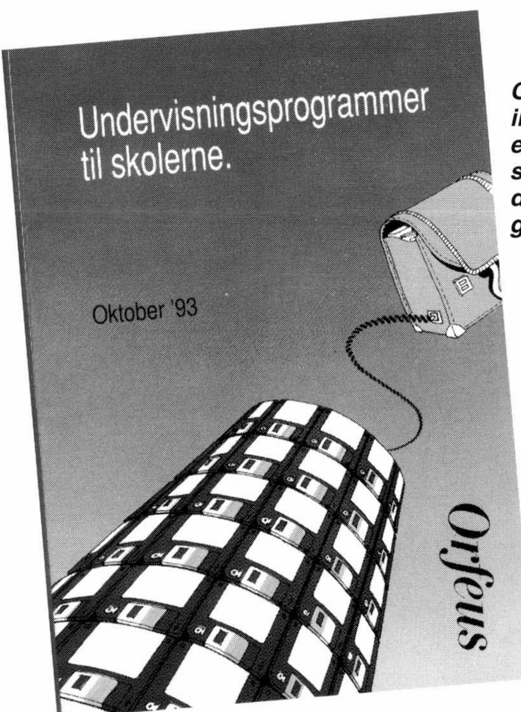
Vinderen i hver kategori modtager 15.000 kroner, der skal anvendes til deltagelse på *WCCE '95* - en verdenskonference om computere i undervisningen, der afholdes i sommeren 1995 i London/Birmingham. Her vil de højest nominerede programmer og beskrivelser - med kyndig hjælp fra Orfeus - blive præsenteret. Også på en række danske udstillinger og kurser vil de højest nominerede blive fremvist.

Herudover vil beskrivelserne af undervisningsforløb blive udgivet i bogform. Endelig vil Orfeus naturligvis bistå med at virkeliggøre de bedste indsendte ideer/designs, så de kan blive til færdige programmer, der kan komme ud til skolerne og blive brugt i undervisningen.

Vær kreativ!

Langt de fleste forslag til nye programmer kommer fra lærere og softwarehuse, og i væsentlig mindre grad fra elever. Specielt lærere må naturligvis også siges at have de bedste forudsætninger for at kunne give en fyldestgørende beskrivelse af, hvorledes et bestemt program vil kunne supplere den almindelige undervisning - og det er jo lige netop det, programmerne skal!

Kunsten er bestemt ikke at få computeren til at klare en så stor del af undervisningen som overhovedet muligt, men derimod at få den til at løse de opgaver, læreren har vanskeligt ved - f.eks. at tilpasse undervisningen til elevernes mange forskellige forudsætninger og ønsker. Man skal endvidere være opmærksom på, at de tider, hvor eleverne blev imponerede over en smule grafik og animation, for længst er forbi. I dag står der en eller anden form for computer i de fleste hjem, så programmerne skal indeholde mere end bare en tynd underholdningsværdi (en tynd værdi? -red.).



Orfeus-kataloget indeholder mere end 900 beskrivelser af danske undervisningsprogrammer

Direktør Leo Poulsen fortæller, at nye ideer til programmer i princippet kan komme fra enhver. Forslagene skal blot være relativt gennemarbejdede, så f.eks. „vi kunne godt tænke os at lave et program, der kan undervise i geografi" er altså ikke nok. Har DU en idé til et program, der kan benyttes i undervisningen, så udarbejd et forslag og send det til Orfeus - adressen finder du her nedenfor. ❑

Christian Estrup

Orfeus
Skæring Skolevej 202
8250 Egå
Tlf.: 8622 9955

Innocent Until Caught

Jack T. Ladd skylder i skat. Og det intergalaktiske skattevæsen hader at vente. Faktisk ligger landet sådan for Jack, at han inden 28 dage er gået skal hoste op med en restskat på alle de penge han nogensinde har tjent, og så lidt oveni, bare for sportens skyld. Hvis det ikke lykkes, bliver han sprættet op, slået ihjel, og hans indvolde solgt til videnskaben. Hvis de altså er i godt humør.



Styresystemet i Innocent until caught er omstændeligt og upraktisk.

Og Jack har tjent mange penge i sit liv. Rigtig mange. Ser du, Jack er tyv, og han plejede at leve fedt af det. Nu står han i Tayte Spaceport med et stjålet rumskib, dårligere økonomi end Østeuropa, og en ukontrollerbar trang til et stort, koldt krus øl. Her tager eventyret sin begyndelse, og det er op til dig at sørge for, at Jack T. Ladd ender spillet som en rig mand, og er der noget galt i at redde sig en alvorlig brandert i farten?

Uskyldens død

Jeg har gang på gang stoppet mig selv fra at skrige meget højt og hysterisk under testningen af dette spil. Fornemmelsen er svær at beskrive. Psygnosis har her et, på bunden, spilbart adventure. Den flotte grafik bærer det lidt (selvom der bruges meget få farver), og manualen lægger op til en humørfyldt gang hjernearbejde med masser af spøjse episoder.

Men lige fra starten i lufthavnen begynder eens håb at falde, alt imens blodet siver fra ansigtet og hænderne krampagtigt åbnes og lukkes. I baggrunden kører et ENORMT trivielt stykke musik, med lige så meget variation som KTAS' klartone. I løbet af spillet vil denne musik tage en slags hypnotisk kontrol over din bevidsthed, lullende dig ind i en trance-lignende tilstand hvor alle svar på livets gåder vil komme til dig (det sagde de i hvert fald til mig). Nå, men efter den første store skuffelse som lyden udgør, vader man intetanende lige ind i den næste: Styresystemet.

Styresystemet

Styresystemet er omstændeligt og upraktisk. Skærmen består af en stor action-skærm, og nedenfor den, et panel med kommando-ikonerne, og eens inventory, der vises som synlige objekter i et vindue for sig. Dette inventory-vindue fungerer ligesom i Deja Vu-spillene: Når man samler en ting op, kan man frit lægge det i inventory-vinduet, også ovenpå andre objekter.

Kommandoer udføres med museklik på de forskellige objekter, og mousepointeren viser hvilken handling, der udføres på det. Kommandoerne begrænser sig til: 'Tag', 'brug', 'gå', 'undersøg' og 'snak med'. 'Brug'-kommandoen viser sig at være ganske ubehjælpsom, eftersom der kun er ganske få objekter den kan bruges på. Hvis man f.eks. skal putte låg på en dåse, skal man tage låget (pointeren bliver til en forstørrelse af objektet), og klikke det på dåsen. Hvis handlingen ikke kan udføres, får man det ikke at vide. Låget bliver så bare lagt ovenpå dåsen i inventory-vinduet.

Hele systemet er enormt besværligt, især fordi pointeren hakker sådan i det, at al præcision går fløjten. Det tjener til at gøre styringen mere klodset end nødvendigt, hvad der sænker hastigheden i hele spillet.

Hit da road

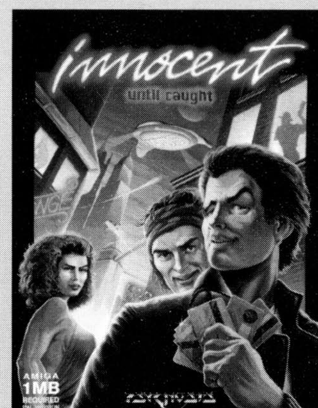
Innocent Until Caught lader mig ganske enkelt kold. En ting er den tekniske side. At styresystemet er for besværligt. At musepointeren hakker hen over skærmen som en 90-årig med hikke, under et jordskælv. At der bruges for få farver, så det hele, efter et par timer foran skærmen, flyder ud til en mangefarvet masse, og at lydsiden fuldstændig kvæler ethvert forsøg på at koncentrere sig. En helt anden ting er den manglende dybde i spillet. Styresystemet i sig selv udelukker muligheden for de helt revolutionerende puzzles, og derfor er det ofte et spørgsmål om at scanne hele området med 'look at'-funktionen, for at finde den lillebitte genstand som får een videre i spillet. udover det er der handlingen, humoren og samtalerne med de andre personer. Det er bare *tørt*, og hvis ikke man har opgivet spillet for længe siden, skal kedsomheden nok få bugt med een i det lange løb.

Når hovedpersonen nu er en tyv, skulle man da tro at han var frisk på lidt gang i den, men må man stjæle eller slå folk ned? Næh nej, det synes eens dødbidder af en helt ikke er en god ide, for tænk nu hvis man blev fanget! Altså har man værs'go' at ordne tingene på den kedelige måde. HVER gang. ❑

Mark Sederqvist



Jack T. Ladd er på flugt fra skattevæsenet. Her har han gemt sig i en kæmpe lagkage!!!



Grafik:	84%
Lyd:	8%
Powerplay:	63%
Hiscore:	67%
RAM:	1 Mb
Harddisk:	Ja
A1200:	Ja - understøtter AGA
Udgivet af:	Psygnosis
Pris:	Ikke oplyst
Udlånt af:	Betafon, Tlf.: 3131 0273

PC
Innocent until caught er også ude i en version til PC.

AMIGA HISCORE: 67%

Tom Landry Strategy Football Deluxe Edition

En af tidens helt store trends er computerspil bygget over den amerikanske sport football. I øjeblikket kommer der flere spil af denne type, end der kommer 'almindelige' fodboldspil. Nu er det tid til TLSFDE!

LEAGUE LEADERS | Rushing | Receiving | Passing | Total Yds

Player/Team	Rushes	Yds	Avg	TDs	Long
I BUTTERWORTH (DAL)	18	173	9.7	1	60t
O HAMP (NYG)	22	142	6.5	0	19
R WALTERS (S.F.)	29	141	4.9	2	20
T MATLOCK (CLE)	28	140	5.0	0	51
M GIBBONS (WAS)	27	131	4.9	0	14
B SANDERSON (DET)	23	123	5.4	0	20
T HULSLANDER (DEN)	30	107	3.6	0	16
T THOMSON (NYJ)	23	107	4.7	0	19
T FOREST (PIT)	21	96	4.6	0	13
T BOOKS (CIN)	20	87	4.4	0	13

Print | EXIT

På denne skærm afsløres det, hvem der gør hvad bedre end de andre!

Tom Landry Strategy Football Deluxe Edition er barnets fulde navn, og udgiveren hedder Merit Software. Det amerikanske softwarehus er ikke særlig kendt her på vore breddegrader, men når de inden længe åbner eget kontor i England, skal de nok sørge for at få lavet om på det. I artiklen om European Computer Trade Show kan du læse mere om Merit Software, men TLSFDE er under alle omstændigheder ikke firmaets første udgivelse, for Deluxe Edition er underforstået, at spillet er en update af en tidligere version. Grundet manglende baggrundsviden om forløberen, må vi altså indtil videre nøjes med at konstatere, at TLSFDE er et footballspil.

Navnet er Landry, Tom Landry

Som alle sportsspil, der virkelig vil noget, har denne udgivelse også et kendt navn, der kan sælge nogle flere eksemplarer. De første bogstaver i forkortelsen, TL, står som tidligere nævnt for Tom Landry. Han er, som alle andre, der lægger navn til et spil, den allermest kendte og fantastiske person, sportsgrenen har set. Al ironi lagt til side må jeg dog nok erkende, at hans sejrsliste (der er trykt bag på manualen) ser imponerende ud. I næsten fyrre år var han træner for forskellige klubber, og hans niogtyve år i Dallas Cowboys indbragte ham blandt andet tretten divisionsmesterskaber, atten optrædener i slutspillet og fem Super Bowl-finaler hvoraf to blev vundet. Kan du mon gøre det ligeså godt?

TLSFDE er et rendyrket managerspil, så i modsætning til de tre footballspil, der hidtil er blevet testet i HiScore Pro (Front Page Sports Football Pro, National Football League Coaches Club og Al Michaels' Unnecessary Roughness) tillades det altså ikke, at du selv deltager aktivt i kampene. Du bliver indsat som træner og må nøjes med at se kampen fra sidelinjen, ligesom de svedige omklædningsrum falder uden for dit domæne. Til gengæld bliver du som cheftræner ansvarlig for næsten alt det, der ikke foregår på grønsværen (dog undtaget rengøring af føromtalte omklædningsrum!).

Ingen licens? Øv!

Tidligere stillede jeg spørgsmålet, om du lige som Tom Landry kan præstere at vinde to Super Bowls, men det kan faktisk slet ikke lade sig gøre! TLSFDE er nemlig ikke en officiel National Football League-licens, og da navne som Super Bowl er reserveret denne organisation, må du nøjes med at vinde The Landry Bowl (lidt tamt navn, eller hva'?). Klubberne har heller ikke deres karakteristiske øgenavne, og det er lidt synd, for hele NFL-atmosfæren går fløjten af den årsag. Som et lille kuriosum vil jeg i resten af anmeldelsen skildre hvordan, jeg oplevede TLSFDE lige fra først til sidst. Det er nok den bedste måde at forklare, hvorledes jeg langsomt sygnede hen og flere gange måtte indtage koffein i ren form for overhovedet at forblive vågen. Here goes...

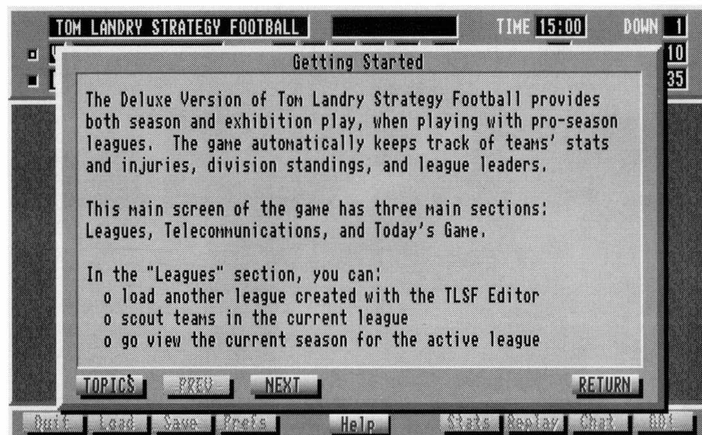
Kære dagbog!

Det første der slog mig, da jeg åbnede æsken var, at der kun lå én diskette i pakningen. OK, småt kan jo også være godt, men meget digitaliseret grafik og samplet tale kunne der jo ikke være plads til - det var der heller ikke. Desuden fandt jeg en manual, der kunne betegnes som alt andet end pædagogisk. Et enormt kendskab til sporten var forudsat, og på trods af min efterhånden ret store ekspertise inden for området mødte jeg adskillige udtryk, jeg aldrig før havde hørt om. Men installeres skulle det jo...

Nå, men jeg startede altså spillet og gjorde klar til en hård sæson, og blev den ikke hård, så blev den i hvert fald lang. I turneringen *skal* kampene nemlig vare fire gange femten minutter, og da der desuden går en del tid med at vælge plays, styre udskiftninger o.s.v., tager hver kamp tit langt over en time. Da en sæsons grundspil alene udgør seksten kampe, kræver det ikke en doktorgrad i matematik at tænke sig til, hvor lang tid det tager at spille en sæson.

Klubben vil forvente sejre!

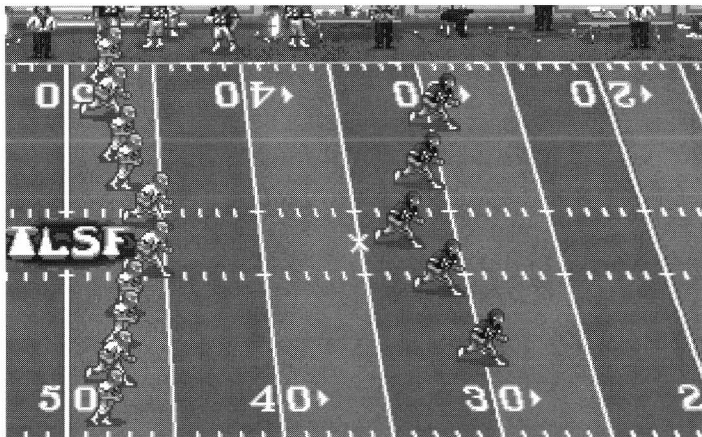
Efter at have valgt mit hold, som inspireret af den gode Landry blev Dallas (minus Cowboys!), trykkede jeg på den knap, der satte kampen i gang. Jeg valgte så mit play (opstilling) og trykkede atter på den igangsættende knap, og lige med et var jeg rejst ti år tilbage i tiden. Længe siden er det, at jeg har set så grim grafik! Banen var på grund af årstiden dækket med sne, og denne 'sne' bestod af hvide og



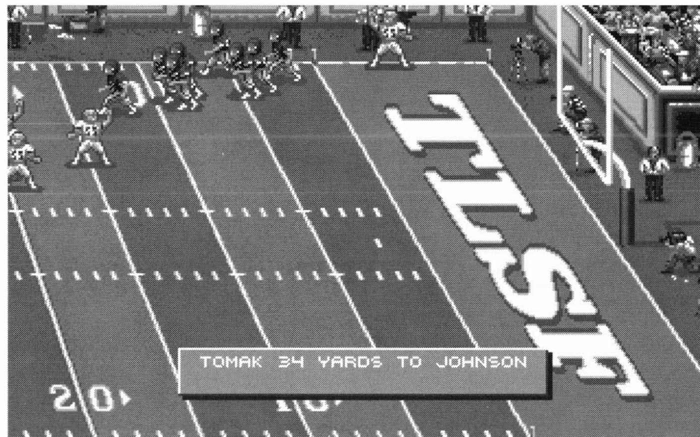
TLSFDE leveres med en udmærket hjælp-funktion.



90% af spillet foregår på denne skærm.



Havde disciplinen bare været hurtigløb, ja, så var Pittsburgh nok løbet af med sejren!



Johnson danser den mest besynderlige glædesdans, grønsværen har set.

grå nuancer klasket sammen uden nogen form for mønster. Spillerne var små og grumsede, og animationen, der skulle illustrere deres løben og hoppen, frembragte mindet om de små, lufttætte poser fra flyvemaskinen.

Godt rystet over denne oplevelse kunne jeg konstatere, at de pixels af morbid ækelhed, der udgjorde mit hold, havde vundet otte yards og således kun manglede to på anden down. Nu bemærkede jeg en knap der bar indskriptionen 'Landry'. Et tryk herpå frembragte et billede af den store mester, og ved siden af stod der noget om, hvad han syntes jeg skulle gøre. Nederst var der en knap, der hed 'suggest' og med den kunne jeg bede Landry foreslå, hvilket play, jeg skulle vælge, og hvilke spillere, der skulle på banen. Den knap trykkede jeg så resten af kampen og vandt uden besvær. Skægt nok vandt jeg også de næste fire kampe uden problemer, igen med Landry som rådgiver. Manden sagde hele tiden det samme, men hans råd virkede gang på gang.

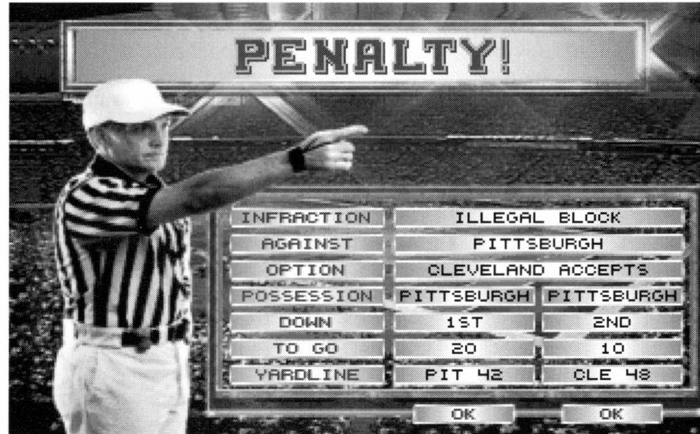
På egne ben

Snart blev jeg træt af at vinde på andres bekostning og lod det digitaliserede billede af Landry ligge på min harddisk. Desværre tabte jeg så de næste to kampe, og jeg mistede førstepladsen i divisionen. I denne krise måtte det være tid til statistisk undersøgelse af mit hold, og væbnet med notesblok kastede jeg mig ud i spillets omfattende statistiksystem. Her så jeg, hvem der løb stærkest, modtog bedst, sparkede længst og vandt oftest. Efter at have ændret det meste af min opstilling, skulle ændringerne afprøves. Med stor entusiasme satte jeg mig på bænken - og led sæsonens største nederlag. Spillerne fumlede i det gang på gang, og til sidst blev jeg vist bort fra stadion for at råbe for højt. Bare jeg kunne have hjulpet de latterlige amatører inde på banen.

Nu havde jeg prøvet både at vinde og tabe i de i alt otte kampe, og så måtte spillets ekstra features være det næste, jeg rettede blikket mod. Det var dog temmelig hurtigt overstået, for der var næsten ingen. Jeg opdagede en ret god hjælp-funktion, som pirater sikkert vil sætte stor pris på, da den indeholder næsten hele manualen. Desuden var der en liga-editor, hvor jeg kunne flytte holdene til andre divisioner end dem, hvor de geografisk hørte hjemme. Jeg kunne også ændre rækkefølgen, de spillede mod hinanden i. Mere fandt jeg ikke. Først da gik det op for mig, hvor meget jeg i grunden kedede mig. Spillet kunne ganske vist præstere at dømme for selv de mest eksotiske forseelser, jeg aldrig tidligere havde hørt om. Der var også mange plays at vælge imellem, men der var ingen editor til at lave nye eller rette i de eksisterende med. Det jeg dog savnede allermest var noget action.

Football egner sig fra en computerspillers synspunkt ikke særlig godt til udelukkende at omhandle trænerens rolle, har jeg fundet ud af. Der er kun én turnering at klare sig i, og du kan ikke købe spillere i andre klubber og som nævnt heller ikke lave nye plays. Og som det værste er det så forbandet kedeligt kun at *se* sine spillere vinde og tabe. Så tænkte jeg på, hvor grim, kedelig og triviel grafikken var, og at lyden kun var en lad menumelodi, nogle dårlige støn og lidt uklar kommentatortale. Afslutningsvis erindrede jeg, at en vis minister engang havde udtalt, at hun havde det med sport som med sex; sjovt at deltage i, men ikke at se på. Så pakkede jeg spillet ned i æsken igen. ❑

Simon Skals



Jamen, er regler da ikke til for at blive overtrådt?

TOM LANDRY STRATEGY FOOTBALL — STATS — TIME 10:18 — DOWN 1

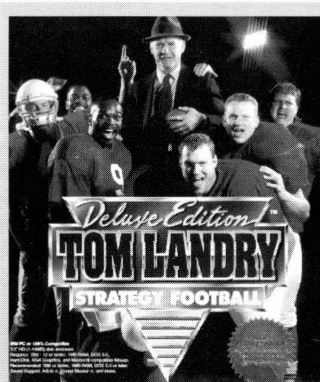
V	CLEVELAND	7	0	0	0	7	QTR 1 — TO GO 10
H	PITTSBURGH	0	0	0	0	0	YDLINE CLEVELAND 35

GAME STATS SO FAR	CLEVELAND	PITTSBURGH
First Downs (Run/Pass/Pen)	2 (1/1/0)	1 (0/1/0)
Rushes-Yards	3 - 16	0 - 0
Passing Yards	58	58
Sacked-Yards Lost	0-0	0-0
Total Offense	74	58
Comp-Att-Int	2-2-0	2-2-0
Fumbles/Lost	0-0	1-1
Penalties	1-5	1-10
Punts - Average	0-0.0	0-0.0
Fieldgoals Made/Att	0-0	0-0
Third Downs Converted	1-1	0-0
Time of Possession	3:18	1:24

Print — GAME — VISITOR — HOME

Quit — Load — Save — Prefs — Help — Stats — Replay — Chat — GO!

Skulle du have glemt det, fortæller denne skærm dig, hvordan landet ligger!



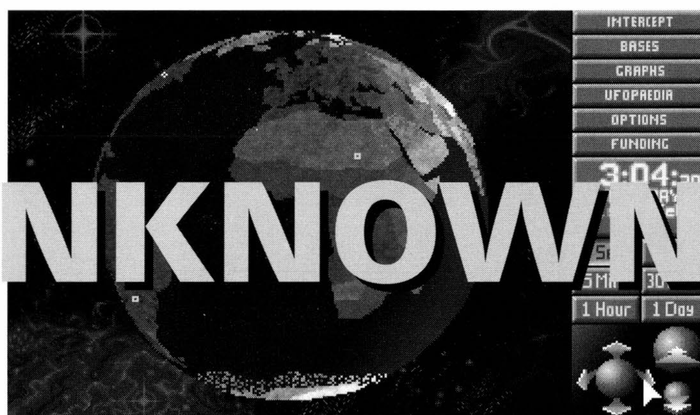
Grafik:	53%
Lyd:	39%
Powerplay:	48%
HiScore:	45%
RAM:	1 Mb
Harddisk:	4 Mb
Grafikkort:	VGA
Lydkort:	SoundBlaster, AdLib, ProAudio Spectrum
Hastighed:	286/12+
Udgiver:	Merit Software
Udlånt af:	Merit Software

Amiga
TLSFDE udkommer ikke til Amiga.

PC HISCORE: 45%

UFO
ENEMY UNKNOWN

Lige så længe mennesket har eksisteret har det kigget op mod stjernerne og filosoferet, om der skulle være liv på nogle af de andre planeter i universet. Fantastiske historier om horrible bortførelser af mennesker begået af små grønne mænd har alle vel hørt om. Det er dog først i 1998, at Jorden vil blive mål for en decideret trussel fra det ydre rum.



Det er go'e gamle Moder Jord, der står for skud i denne ufobiske simulation.



Det er vigtigt at producere nye våben og materiel hele tiden.

UFO'erne forpester livet på vor planet - væsenerne fra det ydre rum vil overtage, og i sidste ende ødelægge Jorden. FN, der i 1994 dårlig nok kunne klare krigen i ex-Jugoslavien har oprettet en specialafdeling XCOM, som du skal stå i spidsen for. Til din hjælp har du en avanceret PC, hvor du har det fulde overblik over Jorden. Allerførst skal du placere nogle baser på strategisk gode steder. FN har sørget for, at du har en Skyranger (transport-fly) og to Interceptors (kampfly). På din rader opfanger du UFO'erne, hvorefter du kan sende en af dine Interceptors ud for at skyde dem ned. Derefter kan du sende din Skyranger, der er fuld af soldater, afsted til stedet, hvor UFO'en landede. Soldaterne skal være godt udrustede, da væsenerne ikke er udpræget venligtsindede.

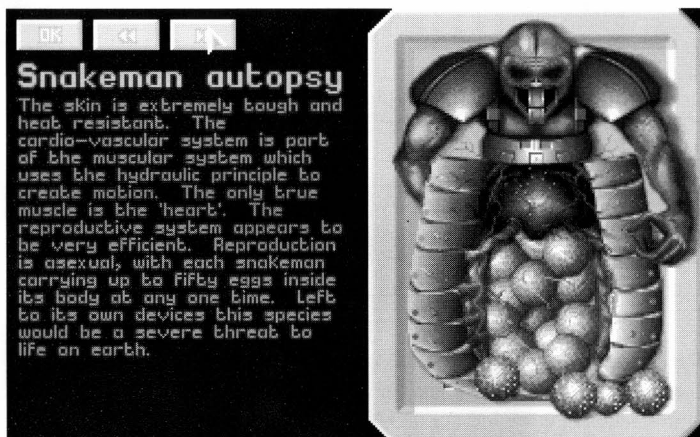
Selve kamphandlingen foregår på tur som i skak. Hver soldat har et vist antal time-points, som bruges ved at gå eller skyde. Man kan også reservere nogle time-points, så soldaterne kan svare igen, hvis væsenerne skulle angribe turen efter. Denne del af spillet er utrolig godt lavet, da man aldrig ved hvad, der gemmer sig bag næste hjørne - hvorfor det er en god ide at gemme sig bag træer, bakker o.s.v. Klarer du missionen, kan du tage hjem til basen, hvor dine videnskabsmænd står parat til at forske i de våben, brændstof og væsener, som du har med fra din mission. Dette er en vigtig del af spillet og fungerer ligesom i Civilization - d.v.s. at du for at kunne udvikle en bestemt ting må have adgang til den teknologi, 'tingen' er baseret på. Finder forskerne ud af noget kan du sætte det i produktion og bruge det i dine fremtidige missioner. Efter hver mission får dine soldater noget erfaring og stiger i graderne, så de er sværere at slå ihjel på næste mission.

Missioner eller rettere UFO'er er der masser af - jeg nåede at plaffe omkring 200 ned. Det er faktisk en fed oplevelse at jagte UFO'er for så senere at undersøge dem. På et tidspunkt finder nogle XCOM-agenter frem til, at væsenerne har en base. Den skal du selvfølgelig indtage, men det lader sig kun gøre, hvis du har udstyret i orden. Det nytter ikke at sende 20 mand afsted, hvis du ikke har forsket i udrustning, da de i en sådan situation er totalt prisgivet. Derfor er det vigtigt at forske og producere nye våben og materiel hele tiden. Væsenerne er teknologisk overlegne, så det eneste du kan gøre er, at følge med og måske viderudvikle deres tekologi.

Men, det hele står og falder med om du har succes i dine missioner, da nederlag er ensbetydende med, at FN fyrer dig og Jorden går under. Første gang jeg spillede, forskede jeg i de forskellige ting i forkert rækkefølge og brugte mine penge forkert. Derfor blev jeg fyret efter 3 måneder. Anden gang gik jeg rigtigt frem og har nu smadret en alien-base og kan ikke forske i mere, da alt så at sige er udforsket. Jeg har dog stadig fornemmelsen, at jeg stadig mangler at sætte trumf på ved at ødelægge deres planet.

UFO - Enemy unknown er et fantastisk godt spil, der ikke kan roses nok. Det er meget længe siden, at et spil har fået mig til at sidde oppe nonstop i 24 timer, da der hele tiden er noget nyt og spændende at forske i eller nye og spændende væsenener at slå ihjel. Et spil er godt, hvis man også drømmer om det, når man sover, hvilket jeg har gjort i dagene, hvor det var mest slemt/godt!! Spillet vil gå hen i historien som en klassikker! Ingen tvivl om det - et godt bud på årets Hugo 1994! Det kan ikke anbefales varmt nok! The guys at MPS have done it again!! ❑

Søren Madsen



Ufo indeholder mange alternative væsener, f. eks. som her en spilanmelder.

UFO
ENEMY UNKNOWN
COMMAND EARTH'S FORCES AGAINST THE ALIEN TERROR
MICROPROSE STRATEGY

Grafik:	90%
Lyd:	89%
Powerplay:	98%
HiScore:	95%
Ram:	2 Mb
Harddisk:	10 Mb
Grafikkort:	VGA
Lydkort:	Soundbl., adLib, Roland
Hastighed:	386+
Udgiver:	Microprose
Pris:	439,-
Udlånt af:	BMP-Data City, Tlf.: 3333 0727

Amiga
Dette spil er GRUNDEN til, at du anskaffer dig en PC! UFO er iøvrigt netop udkommet i en CD-ROM version.

PC HISCORE: 95%

Mr. Nutz

„Der var engang en planet, hvor der kun boede kyllinger. Kyllingerne var nogle kloge dyr, der kunne opfinde forskellige ting som racer-biler, video-spil og rumskibe, og ethvert hjem havde en kaffemaskine - sikke et liv"

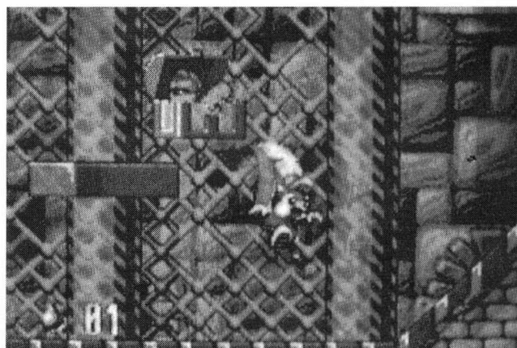
Bare rolig jeg er ikke blevet fuldstændig rablende sindssyg, men det er faktisk, hvad der ordret står i manualen til spillet Mr. Nutz. Denne hr. Nød er udset til at udrydde disse kyllinger, da de på grund af deres planets ødelæggelse er begyndt at hærge nabo-planeterne.

Hr. Nød er en lille gut, der kan hoppe og springe i alle mulige og umulige retninger. Det sjoveste ved dette spil og det, der gør det lidt anderledes, er måden, som Hr. Nød kan styrtdykke på - ellers byder spillet ikke på nogen videre nytænkning. Mr. Nutz er et platformspil blandt mange, og det er svært at give en god grund til, at man skal købe det. Bevares - lyd, grafik og powerplay er da i orden, men det ekstraordinære for ikke at sige det geniale kan man godt glemme alt om.

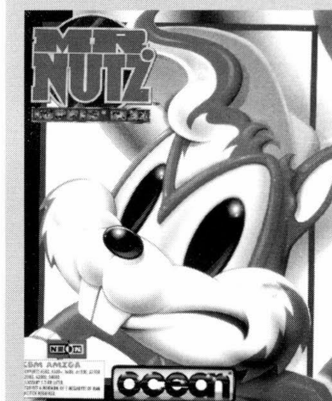
Kort sagt er her tale om endnu et platform-spil, der bliver peppet lidt op med en total ligegyldig forhistorie, flot indpakning og manual. I stedet for at bruge ressourcer på papir og indpakning skulle Ocean (som bekendt hører til blandt software-giganterne) have prøvet at udvikle platformspil-genren. Helt ærlig, hvem har brug for en udførlig manual til et spil i denne genre? Platformspil er som at køre på cykel - har man først lært det, så kan man det resten af livet. Og det er med cykler som med platformspil - det er sjovere at køre på en ny mountain-bike end på en gammel Everton. Hmm... måske er min sammenligning lidt langt ude, men det var sgu Mr. Nutz-spillet, der startede med den helt forrykte forhistorie.

Lad mig slå det fast - Mr. Nutz er ikke spillet du skal vælge, hvis du skal have et spil i denne genre. Men er du freak, så kig på anmeldelsea af Naughty Ones i nr. 7, der er dansk og klasser bedre i powerplay og atmosfære. ❑

Søren Madsen



Platformspillet Nutz bygger på en afsindig forhistorie.



Grafik:	71%
Lyd:	69%
Powerplay:	62%
HiScore:	65%

RAM:	1 Mb
Harddisk:	Nej
A-1200:	JA
Udgiver:	Ocean
Udlånt af:	Ocean

PC
Udkommer næppe til PC

AMIGA HISCORE: 65%

Ultima VIII PAGAN

Så sikkert som Amen i kirken, så sikkert som dagen følger natten, så sikkert som HiScore hver eneste måned... Så sikkert er det, at der altid vil komme endnu et afsnit af Ultimaserien - velkommen til nummer otte af slagsen!



Avataren er tilbage i fuld vigør.

Vi skal helt tilbage til 1982 for at finde Avatarens første optræden på computerskærmene. Siden da er det blevet til et nyt spil omtrent hvert halvandet år, og Pagans æske hævder, at der i alt er solgt en million eksemplarer af disse spil verden over - temmelig imponerende.

Gud på jorden

Nu er The Avatar (Fremmedordbogen: Gud i jordisk skikkelse) tilbage, og det er hans yndlingsfjende The Guardian naturligvis også. Hvis du gennemførte Ultima VII Part 2: The Serpent Isle, vil du erindre, at Avataren efter at have genforenet de tre slanger og sendt dem ud i The Void blev grebet af en stor, rød hånd, der brutalt trak ham ud af tomrummet. Hånden tilhørte The Guardian, og her begynder så Ultima VIII: Pagan. Irriteret over altid at blive gjort til grin smider The Guardian Avataren i havet, der omslutter øen Pagan, i håb om endelig at være fri for ham.



Avataren har fået nye muligheder i kamp - nu kan han også sparke fra sig.

Sådan forholder det sig altså, og med det ene formål at komme væk fra Pagan begiver Avataren sig ind i øens eneste organiserede samfund, byen Tenebrae. Her bliver han straks vidne til henrettelsen af en stakkels borger, der er dømt til døden for blasfemi. Genstanden for denne blasfemi er byens herskerinde, der bærer navnet Mordea og besidder titlen Tempest. Denne Tempest er byens øverstbefalende, og den, der kan kalde sig Tempest, kan benytte sig af nogle af vandtitanen Hydros enorme kræfter. Det gør Mordea flittigt brug af, og som tak sender hun alle de henrettedes sjæle til Hydros. Problemet er bare, at disse sjæle engang for længe siden blev lovet til jordtitanen Lithos, der til gengæld så ikke ville hærge landet med jordskælv. Lithos har holdt sin del af aftalen - mon ikke straffen rammer Mordea?

Midt i denne hvepserede finder vi så Avataren, og han opdager hurtigt konsekvenserne af Mordeas kontante styre: Forsøger nogen at stjæle det mindste stykke ost eller begår anden ulovlighed, ja, så dukker byens troldmand Beren op og udsletter synderen. Ganske vist er kriminaliteten på sit laveste, men folk er ikke rigtig trygge og savner måske lidt frihed. Men borgerne frygter ikke kun Mordea; de er langt mere bange for, at Lithos sender sine afdøde krigere mod Tenebrae for at hævne den brudte pagt. Og før eller siden hører vi vel også noget til de to resterende guder, lufttitanen Stratos og ildtitanen Pyros? Efterhånden som Avataren får forhørt sig hos folk afsløres endnu flere sider af den spegede sag. Tempest Mordea tilbeder som nævnt Hydros, men Lithos har også sine håndlangere på jorden i form af de såkaldte Necromancers, der sørger for at begrave de mennesker, titanen ifølge pagten har krav på. Disse mennesker er selvfølgelig ikke videre begejstrede for Mordeas brud på aftalen, og med lidt snilde får Avataren allieret sig med dem.

I Slangeøens fodspor

Pagan er meget tro mod den stil, Origin har fået etableret i de sidste par Ultimaspil. Spillet ses skråt ovenfra i en isometrisk vinkel, som det så fint hedder. Vinklen er dog blevet flyttet lidt nedefter, og det gør det lettere at se detaljerne i den flotte grafik. Avataren selv er heller ikke sluppet for forandringer, og han har i Pagan over 1000 frames til at afspejle sine bevægelser. Det ser utrolig flot og naturligt ud når helten lister, går, løber og hopper, men prisen er hastigheden - du skal helst have en Pentium, før det går rigtig flydende!

Den musestyrede kontrol af din karakter er ikke ændret særlig meget, og den må efterhånden siges at nærme sig det optimale. Det er dog lykkedes programmørerne at presse endnu flere instruktioner ned i musens to knapper, f.eks. trækker Avataren sit våben ved et dobbelt højreklik. Når han så kæmper mod ækle ligædere og andre misdannelser, har Avataren nu også fået muligheden for at sparke sine onde fjender, udover at slå med sit foretrukne våben. Han kan også parere modstanderens slag, hvis han er hurtig nok.

Gameplayet er heller ikke ændret revolutionerende i forhold til det system, der blev introduceret i The Forge of Virtues. Spillets handling udspiller sig stadigvæk på et aldeles gigantisk område, og selvom øen Pagan nok er mindre end Serpent Isle, tillader synsvinklen ikke, at der vises så meget som tidligere på skærmen, og derfor bliver spadsereturene tilsvarende længe-

re. Mange hader denne trasken omkring, men personligt ser jeg det som en af seriens største charmer, denne bevægelsesfrihed. En anden vigtig bestanddel i denne sammenhæng er spillets løse struktur.

Selvom Ultima per definition nok er et rollespil, er det ligeså meget et adventure. Men hvor man i adventures oftest er begrænset til et fåtal af lokationer, har man her næsten fra starten adgang til hele Pagan og dermed et hav af ting, der kan samles op. Derfor er det meget, meget rart, at savefunktionen kan bruges, hvis du har ødelagt noget, der er nødvendigt for at komme videre.

Man føler sig aldrig bundet af spillets snærende bånd i Pagan. Man kan gøre næsten alt det, man vil: Spise, drikke, sove, stjæle, slås, læse, kommunikere og meget andet. På visse punkter har Origin dog alligevel ændret lidt ved denne frihed. For eksempel er der ikke længere så mange objekter at samle op, men det finder jeg faktisk positivt. I Serpent Isle var hver eneste skuffe fyldt til randen med ting og sager, og det gjorde det svært at vide, hvad der var betydende for handlingen. Antallet af våben er også blevet reduceret, også her er det et godt punkt at øge overskueligheden på.

Der er heller ikke så mange mennesker at snakke med, og det er måske lidt synd. Du får heller ikke et nærbillede af den, du taler med, og det dræner lidt atmosfære, når borgernes ansigter kun består af en syv-otte hudfarvede pixels. Dialogerne udspiller sig ellers helt som vi kender dem, hvor du vælger et spørgsmål eller en kommentar fra et udvalg, spillet giver dig. Sådan fortsætter det, indtil der ikke er mere at snakke om, men bare rolig; personerne har stadig et enormt ordforråd og en kommentar til næsten alt, og hurtig fletter sladder, afsløringer og diverse oplysninger de forskellige samtaler sammen, så Ultima er stadig computerspillene med de bedste dialoger.



Bevægelsesfrihed er nøgleordet i Pagan: spis, drik, sov etc. som du vil.

Hvis De Har tid og lyst?

Det største problem ved Pagan er, at det er så forbandet svært, stort og dermed umiddelbart uoverskueligt. Hvis du, som jeg, elskede de andre Ultimaspil behøver du overhovedet ikke lytte til den følgende kritik, men for folk, der aldrig før har spillet et rollespil/adventure vil Pagan helt sikkert være en mundfuld så stor, at den kvæler deres spillelyst øjeblikkeligt. Og selvom du har gennemført andre svære rollespil, vil Pagan som dit første Ultimaspil være en udfordring af de helt store. Men på den anden side, så skal man jo begynde et sted, og Pagan vil rent kvalitetsmæssigt være en fremragende introduktion i serien.

For Pagan er en milepæl, og det uden egentlig at indeholde nogle store nyskabelser. Det, der i bedste Ultimatradition gør Pagan til noget særligt, er den geniale forhistorie, der fortsætter i selve spillet og tager et solidt greb om spilleren, det er det enestående gameplay, det er den flotte grafik, det er de uhyggelige lydeffekter og den stille baggrundsmelodi. Ingen rollespil har nogensinde nået Ultimaspillene til sokkeholderne, og med Pagan er der blevet endnu længere ned til forfølgerne. Er du Ultimafreak får du i Pagan det, du så længe har følt, du manglede på spilhylden. Har du aldrig spillet Ultima før, og har du tilstrækkeligt overblik, spillelyst, tid og en 486er med en hurtig harddisk, så er det vist på tide at komme i gang med Pagan...❑

Simon Skals



Pagan er en milepæl, uden egentlig at indeholdenogle store nyskabelser.



Man kan snakke med mange personer i Pagan, men ikke så mange som i forgængeren.

PAGAN Ultima VIII

Grafik:	92%
Lyd:	88%
Powerplay:	95%
HiScore:	94%
RAM:	4 Mb
Harddisk:	30 Mb (Spch Pack +5 Mb)
Grafikkort:	VGA
Lydkort:	SoundBlaster, AdLib, General Midi
Hastighed:	80486
Udgiver:	Origin
Pris:	559,-
Udlånt af:	BMP-Data City, Tlf.: 3333 0727

Amiga
Pagan udkommer helt sikkert ikke til Amiga.

PC HISCORE: 94%

ZAPKASSEN

Stedet, hvor læserne får svar på tiltale

Rice'n'roses

Lad os starte med lidt ris til Jeres ellers så udmærkede blad. 1. I Christian Koerners anmeldelse af Gabriel Knight i HiScore nr. 7, må jeg erklære mig groft uenig. Den gode Christian skriver: „Plottet kunne godt forbedres betydeligt og action-sekvenserne er umådeligt irriterende, da det ofte gælder om at klikke meget hurtigt på mere eller mindre ulogiske steder." For det første: Hvad kan gøres bedre ved et så perfekt plot? Historien er efter min mening utrolig spændende og godt skruet sammen. For det andet: Hvilke action-sekvenser? Jeg har gennemført CD-ROM versionen af spillet og har endnu ikke set skyggen af en action-sekvens. Har du (Christian) spillet spillet mere end 5 minutter? Efter min mening skulle HiScoren ligge et sted i 90'erne, og lyden (som du kun giver 81%) ligeledes, da lyden på CD-ROM versionen er samplet.
2. Hvad med en side om modemkommunikation og reviews af diverse BBS'er? Der er efterhånden mange modem-ejere (inkl. mig) herhjemme og personligt leder jeg efter nogle rigtig gode BBS'er, uden at jeg først skal ringe til 50 forskellige, uden at vide om jeg skal græde eller le ad dem. Consider it at least :-)
3. Få anskaffet Jer et BBS. Fordelene er utallige
4. Flere hardware-tests og tests af seriøs software. Dertil kunne I måske udvide Jeres sidetal og sætte flere farver på (men det er der selvfølgelig ikke råd til)? Jeg ville gerne betale 40-45 kr. pr. blad for flere (farve)sider. Nok ris, nu ros. Jeres tegneserie er ret god, og både anmeldelserne, Dirty Tricks, PD-Online og Demoscenen er dejligt fyldestgørende. Pentium-artiklen i nr. 7 var udmærket, men desværre er dyret jo lidt ude af rækkevidde for os 'dødelige'. Jeres pirat-serie var også utrolig god og velskrevet, kunne I ikke fortsætte den? Tak for et computerblad på godt og ondt, som banker Privat Computer sikkert i gulvet hver gang, med K.O. til følge.
Thomas Hansen, Roskilde

1. Der findes utvivlsomt ligeså mange forskellige holdninger til forskellige spil som anmeldere. En anmeldelse er, i modsætning til hvad nogle vil hævde, subjektiv og at du er uenig i Christian Koernes opfattelse af Gabriel Knight kan jeg kun tage som et udtryk for, at HiScore Professionel skaber debat! Og ja, en anmelder bruger mere end fem minutter på et spil - ellers får han på puklen af redaktøren.
2. Det er muligt at vi på et tidpunkt vil lave en omtale af BBS'erne i Danmark, men en decideret side om modemkommunikation bliver der ikke tale om.
3. Fordelene ved et *godt* BBS er utallige. Men et godt BBS er ressourcekrævende, og etableringen af et BBS har derfor ikke stået øverst på husets ønskeseddel. Nu lysner det dog! Detaljerne for et HSPro BBS ligger endnu ikke klar, men følg med i disse spalter - take off må forventes indefor de nærmeste måneder.
4. Flere sider, flere farver, pengesedler udenpå bladet - det er alt sammen noget vi gerne vil have. Men økonomien sætter stadig grænser for drømmeriet, og vi kan kun love at udvide så meget som hovedparten af vore læsere tillade. Vi håber læserundersøgelsen i forrige nummer kan give os et fingerpeg i den rigtige retning.
Zap

Kursusplan 1994

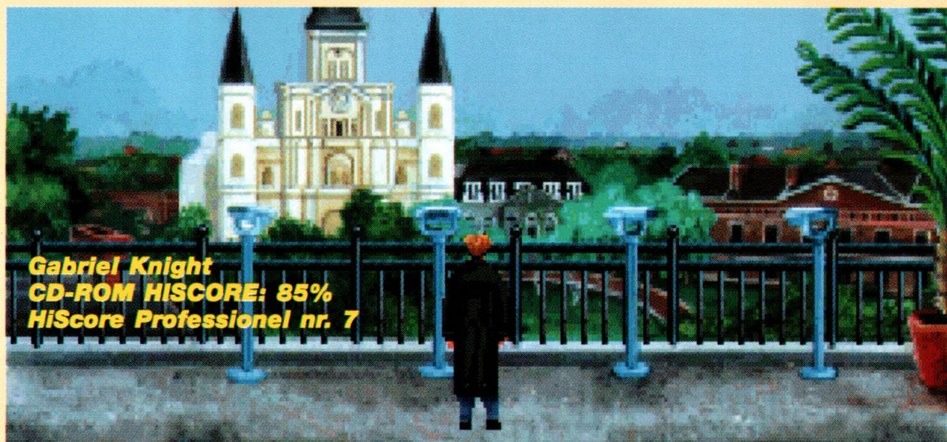
Jeg er en læser der køber HiScore hver måned, og er meget glad for bladet, både opsætning og indhold. Dog kunne jeg godt tænke mig at se nogle flere artikler om seriøse emner til PC, som f.eks. stortest af tekstbehandlinger, regneark etc. Desuden synes jeg at HiScore mangler nogle kurser i forskellige ting, f.eks. 'sådan programmerer man på PC' eller noget lignende, lidt ligesom de kurser, der engang var i Fokus Data, bare til PC istedet for Amiga. Jeg har nemlig lige købt en PC og ville være meget glad for nogle artikler om, hvordan man kommer i gang med noget seriøst på denne maskine, og det tror jeg vi er flere, der gerne vil have. Men jeg er også glad for de mange spilanmeldelser, da spil også er en af mine hovedinteresser.
Morten Ladegaard, Helsingør

Jeg er da glad for at du godt kan lide bladet! M.h.t. kurser så har vi jo netop startet vores DOS-hjælp serie, men ellers bliver det næppe i HiScore Professionel du skal finde kurser i programmering eller lignende - HS Pro er fortrinsvis et underholdningsblad!
Zap

Flere konkurrencer

Jeg er en A1200-ejer på 22 år. Jeg skriver ind fordi jeg har nogle forslag til hvordan jeg tror HiScore Prof. kunne gøres endnu bedre end det allerede er. Først til lay-out'et: Flere farvesider! Personligt ville jeg gerne betale en 10'er mere for bladet, hvis det var helt i farver. Somme tider er det svært at se forskel på en spilanmeldelse og en annonce, hvis de hver fylder halvdelen af en s/h-side. Rent indholdsmæssigt ville det være rart med nogle flere konkurrencer, hvor man kunne vinde spil, hardware, årsabonnementer o.s.v. Og kunne I ikke lave en side med updates, d.v.s. omtaler af spil som I har anmeldt, men som er kommet i en ny version? På den måde ville I jo også få de Amigaspil med, som først udkommer et par måneder efter at PC-versionen er blevet udgivet.
Dennis Clausen, Ågerup

Hvis blot alle var som Dennis, ville vi ikke tøve med at øge antallet af farvesider - det er alle blot ikke! Som tingene ser ud for øjeblikket, vil flere farvesider af økonomisk årsager betyde færre sider generelt, og med den linde strøm af computer-nyt, der finder vejen forbi HSPro-redaktionen, hver måned, holder vi os indtil videre til 'flere sider' - ellers bliver vi vel beskyldt for „ikke at have noget at skrive om!".
HiScore Professionel er formentlig det danske computerblad med flest konkurrencer. Vi er måske ikke altid så gavmilde i forbindelse med Dirty Tricks og Zapkassen, men til gengæld kan du stort set, hver måned finde én stor konkurrence i bladet. I denne måned er vi endog gået helt over gevind med to konkurrencer.


Gabriel Knight
CD-ROM HISCORE: 85%
HiScore Professionel nr. 7

Indtil nu har vi ladt KortNyt tage sig af updates, men en egentlig side med de titler, der udkommer forskudt i forhold til den første lancering, er en god ide som vi overvejer.
Zap

En solskinshistorie

Engang abonnerede jeg på pirat-kopier, og gav selvfølgelig kopier videre til vennerne. Men ved at læse Jeres blad indså jeg hvor dum jeg havde været. Jeg skulle selvfølgelig have taget penge for kopierne... Aprilsnar! Nej, jeg indså hvor mange penge crackeren tjente på mig, og hvor få af spillene, der var noget værd. Så jeg droppede kopierne og fornyede abonnementet på Jeres blad. Fra den dag har jeg kun haft originaler. Men vennerne kopierer videre og ryster på hovedet af mig. De vil hellere have piratkopier liggende end et computerblad. Det er mere populært synes de. Men hvis man ikke har et computerblad ved man jo ikke hvilke spil man ikke skal købe, og derfor kopierer man. En løsning kunne være at der følger et årsabonnement med alle Amigaer, så folk kan få bedre indsigt. Commodore betaler selvfølgelig, det har de pligt til! Men om de gider? De sæler jo Amigaer, originaler eller ej!
Thomas Larsen, Brønshøj

Det er rart at høre hvordan HiScore Professionel kan ændre folks meninger. Hvis bare flere var som dig. For det sender jeg dig fluks en spilpræmie... Aprilsnar! Nå, spøg til side, jeg vil give dig fuldstændig ret i, at et godt originalspil ofte er lige så meget værd som en hel måneds leveringer fra en cracker. Men det er selvfølgelig også lidt sejere at kunne sige at man har 600 spil i disketteboksene derhjemme, end at sige at man har 5-6 originaler. Jeg kan i øvrigt ikke se hvorfor Commodore skulle betale årsabonnementer til alle - de kan jo sådan set være aldeles ligeglade med hvad folk bruger deres computere til, som du også selv pointerer, men det er da en besnærende tanke - især for HiScore Professionel.
Zap

AGA-ejere, foren eder!

Jeg er en glad ejer af en Amiga 1200 med harddisk. Jeg har efterhånden læst flere indlæg både i HiScore Pro og andre Amiga-magasiner fra folk, der brokker sig over at LucasArts m.fl. ikke længere udvikler spil til Amigaen. Med de nye AGA-maskiner er mulighederne der, men der kommer bare ingen udgivelser. Jeg er fuldstændig enig med de mange fortvivlede ejere af AGA-maskiner, som ikke udnyttes ret godt endnu (udnyttelse af AGA-ejere??? -red.). Det hjælper bare ikke ret meget at skrive til Zap. Han kan jo ikke gøre noget ved det. I stedet bør vi alle sammen skrive til softwarehusene som står bag. Og det er LucasArts (laver spillene) og US Gold (distribuerer dem i Europa). Det gælder om at få så mange som muligt til at gøre firmaerne opmærksomme på, at vi gerne ser spil som Star Wars-serien, DOTT, og Sam and Max udgivet til de mange AGA - med og uden harddisk, som efterhånden findes i Europa. Des flere der skriver til dem, des større er chancen for at der sker noget. Og jeg kan iøvrigt kun anbefale alle ejere af Amiga 1200/4000 at købe adventurespillet Simon the Sorcerer. AGA-versionen er formidabel rent grafisk, og kører i øvrigt også fint på en ren VGA-skærm (31.5 KHz). Det kræver blot at mode *promotion (interlace/non-interlace)* er slået til i *Prefs/Icontrol.*
Mads Kristensen, Greve

Det er rart at se noget initiativ, og jeg er glad for at kunne formidle budskabet til resten af det HSPro-læsende Danmark. Jeg vil ligeledes opfordre enhver der er utilfreds med de manglende udgivelser, til at skrive til softwarehusene. Det er ikke sikkert det hjælper noget, men hvad er der ellers at gøre? Så køb et frimærke og giv din mening tilkende:

LucasArts Entertainment Company	US Gold
P.O. Box 10307	Units 2-3
San Rafael	Holford Way
CA 94912	Holford
USA	Birmingham B6 7AX
	England

NB! Det er 'nok' en fordel at skrive på engelsk!!!

Verdens Vildeste Spillecomputer - misforståes!

Commodore Scandinavia kommenterer stort set aldrig artikler uopfordret, men for engangs skyld er det lykkedes HiScore Professionel at foranledige et greb i blækhuset i Viby J.

Fra Commodores side skal vi beklage at AMIGAs Advanced Graphic Adapter, der som bekendt er onboard i både AMIGA CD32, 1200 og 4000, kan bedrage selv professionelle computeranmeldere!



Det er et faktum at AGA kan vise og håndtere optil 256.000 samtidige farver på skærmen, valgt fra en palette på 16.8 mill. forskellige farver. AGA performance foregår i ægte 32-bit, således skal dette umiddelbart sammenlignes med en PC 486DX, med indbygget Local Bus grafik accelerationskort med 2 Mb RAM.

I anmeldelsen af Microcosm til AMIGA CD32 (HS Pro nr. 8. -red), der henter en Grafik HiScore på 94%, skrives der rosende og fejlagtigt at den 3 minutter lange intro er Full Motion Video. Ligeledes skrives der også fejlagtigt at „Full Motion Video er repræsenteret i stor stil. Som baggrund for menuer, i mellemskærme, i start-, døds- og game-over sekvenser. Microcosm teknisk fejer enhver forgænger af bordet."

Der er ikke Full Motion Video i Microcosm til AMIGA CD32. Men masser af AMIGA AGA-grafik. Derimod ser vi for første gang at en software producent har produceret sit spil til AMIGA CD32. Mange professionelle MultiMedie specialister har også forvekslet CDXL grafikken (CD X-fer List) med det som de har troet var FMV - Full Motion Video.

Der er p.t. ikke udgivet spil til AMIGA CD32, som udnytter FMV modulet, men derimod mange film og musik CD'er med FMV-tracks, således at du har både musik og musikvideo på samme tid. AMIGA CD32 afspiller også problemfrit de CD'ere som Philips udgiver mærket Digital Video.

Der kan ikke være nogen tvivl om at de spil som vi kommer til at spille på AMIGA CD32 i fremtiden, vil give vore sanser og opfattelser af at være spiller, helt nye dimensioner!

Jesper Christensen
Salgschef, Commodore Scandinavia

(Indlægget er nænsomt forkortet af redaktionen)

Dette er jo i virkeligheden en strid om ord og intet andet! I anmeldelsen af Microcosm anvendes udtrykket Full Motion Video eller FMV som udtryk for det faktum, at de indlagte sekvenser ikke er blevet skabt i et tegneprogram, men v.h.a. et video-kamera. Et kort citat fra bagsiden af Microcosm-kassen, der for overskuelighedens skyld ikke oversættes: „Cinematic presentation of photo-realistic images and full motion video sequences rendered using state-of-the-art graphic workstations." Iøvrigt skal det bemærkes at denne tekst figurerer på både CD32- og CD-ROM-versionen af Microcosm.

Det er fuldstændig rigtigt at Microcosm ikke udnytter FMV-modulet til CD32, eller eksempelvis ReelMagic-kortet til PC, men dette er jo ikke ensbetydende med, at FMV ikke er anvendt i selve den kreative proces, eller i forbindelse med produktionen af spillet.

Derfor kan jeg ikke være enig med dig i at Mark Sederqvist, der anmeldte spillet, har udtrykt sig fejlagtigt m.h.t. anvendelsen af FMV - måske blot en smule uklart. Under alle omstændigheder har han henholdt sig til de oplysninger Psygnosis selv fremkommer med.

Jeg er dog ganske enig med dig i, at CD32, eller rettere CD som medie, vil formå at skabe et helt nyt univers for computerspillere i alle aldre.

Robert Vanglo
Chefredaktør

ReelMagic
Troldmandens lærling

Efter i lang tid at have stået i skyggen med hensyn til afspilning af MPEG-videofiler, er PC'en nu endelig kommet i rampelyset. HiScore har kigget på MPEG-kortet ReelMagic fra Sigma Designs.

Før vi begynder den egentlige omtale af ReelMagic, er det vist på sin plads at forklare lidt om egenskaberne ved MPEG. MPEG står for Motion Pictures Expert Group og er en komprimeringsrutine, der, som navnet antyder, blev fremstillet med henblik på komprimering af filmsekvenser. En film afspilles typisk med en billedrate på 24 billeder i sekundet, og skulle der således gemmes en times film i enkeltbilleder på en CD, ville det blive til i alt 86.400 billeder, noget som ville fylde adskillige GigaBytes - og så er lyden ikke engang medregnet!

Her kommer så MPEG og i særdeleshed kort som ReelMagic ind i billedet, for ved at komprimere filmen efter MPEG-normen kan der lægges omkring 70 minutters film ned på én CD. Problemet er bare, at når filmen er pakket, så skal den jo pakkes ud igen, før den kan vises, og det kan selv ikke en Pentium gøre tilstrækkelig hurtigt. Derfor er der brug for MPEG-kortene, som kun har den ene opgave, løbende at udpakke filerne indeholdende filmsekvenserne - så kan computerens egen processor koncentrere sig om alt muligt andet. ReelMagic er altså et sådant kort, og såvidt vides det første af slagsen på PC. Det er nærliggende at sammenligne ReelMagic med M-PEG-modulerne til Philips' CD-I og ikke mindst CD32, og i princippet udfylder ReelMagic da også den samme niche på PC'en som de andre gør på deres maskiner.



Dragons lair er et af de spil, der understøttes af ReelMagic.



Mit kongerige for et slot

Når ReelMagic skal installeres, starter man med at installere softwaren. Denne er krævet for at fremkalde et billede på monitoren, da forbindelsen til grafikkortet går gennem ReelMagic. Hvis man har check på, hvad der foregår inde i sin computer, ved man selvfølgelig, hvilke IRQ's og DMA's der er ledige. Hvis ikke må man gennemrode manualer til motherboard, lydkort, CD-drev og andre installationer for at finde de ledige kanaler, men når disse instruktioner er oplyst til programmet, er softwareinstallationen da også overstået.

Den hardwaremæssige side af installationen foregår også temmelig ubesværet, hvis man vel at mærke har prøvet at installere hardware i sin PC før. Efter at have fjernet det værste skidt og snavs og re-arrangeret computerens udgange en smule, fandt jeg endelig et ledigt 16-bit slot, som kortet forlanger. Jeg fandt nogenlunde hurtigt den korrekte balance mellem at trykke hårdt nok og samtidig undgå at knække printet, og kortet gled på plads. Herefter skal kortet forbindes via et fladkabel til den såkaldte feature connector på ens vesa-grafikkort. I den udgang, der normalt forbinder din monitor med computeren, sættes nu en terminator, der forhindrer det gamle grafikkort i at sende signaler dertil. I stedet forbinder man ReelMagic direkte med monitoren, og efter at have skruet kabinettet fast tænder man så spændt for computeren.

Månemand i 32.768 farver

Hvis man har lavet noget meget galt, kommer der slet intet billede, og så man lukke op igen, men er det kun en biting, fortæller installationsprogrammet dig, hvad der er problemet - meget brugervenligt. Spændt isætter man den medfølgende demo-CD og starter driveren, der aktiverer kortets FMV-feature (FMV = Full Motion Video).

En udskrift af indholdet på CD'en afslører, at der desværre ikke ligger noget egentligt programmel på pladen, kun en række filmstumper, men ok, det må vi så nøjes med.

I skuffen 'sport' finder man en fil ved navn NFL.MPG og når den startes, begynder magien: På min

PC-skærm udspiller der sig pludselig en scene fra en amerikansk fodboldkamp, og for et øjeblik glemmer jeg, at det er en computerskærm, jeg sidder og stirrer på. Kvaliteten er overvældende, for billedet fylder hele skærmen og ledsages af klokkeklar lyd i CD-kvalitet, og da opløsningen tilmed kan være så høj som 1.024*768 i 32.768 farver må det almindelige fjersyn umiddelbart se sig slået.

Et kig på de resterende filer, der ligger på disken, gør bordets mærker fra min underkæbe endnu større, og jeg får sågar mulighed for at opleve Neil Armstrongs månelanding på min PC, komplet med knasende radiosamtaler og stønnen i astronautens iltapparat. Det imponerende indtryk forstærkes, mens jeg ser et indslag om folkene bag King's Quest VI og et instruktionsprogram for fabriksarbejdere. Endnu bedre bliver det, når man starter Windows, for hertil er der software af samme kaliber som den DOS-baserede. Under Windows vises filmen naturligvis i et vindue, og disse vinduer kan som bekendt skaleres. Mine bedste forhåbninger blev her bekræftet; billedet bliver skaleret i realtime! Så nu kan du altså se spillefilm i et vindue af valgfri størrelse, og passer størrelsen dig ikke, så klares det uden problemer - jo, der er sandelig vitaminer i ReelMagic.

Magi på begynderstadiet

Demo-CD'en giver ganske vist et temmelig dækkende billede af kortets formåen, på samme måde som enhver udsendelse ville gøre det på et TV. Et interessant aspekt i sagen er imidlertid den software, som gør interaktivt brug af filmsekvenser, men p.t. er der desværre ikke blevet udgivet så meget (produktet er jo ganske nyt). Importøren garanterer imidlertid, at et hav af titler er på vej, så man behøver tilsyneladende ikke frygte, at softwareproducenterne svigter ReelMagic. Og helt uden titler er man som forbruger da heller ikke; rent faktisk er spillet The Horde inkluderet i pakningen (spillet blev ikke testet på grund af en defekt i det anvendte CD-drev). Formentlig skal vi dog nok gnave os igennem de første mange titler, før vi virkelig fra spilsiden får set, hvad ReelMagic kan præstere på dette område.

Efter denne uhyre positive omtale vil det være nærliggende at tro, at ReelMagic er noget, du bare *må* eje, men sådan forholder det sig nu ikke. Det største problem er uden tvivl kompatibiliteten på hardwaresiden, for ikke alle grafikkort har en såkaldt feature connector. Og selvom dit har, skal du være forberedt på en masse besvær med installering af forskellige 'fixes' under både DOS og Windows, der giver din skærm de rigtige farver istedet for dem, ReelMagic anvender fra starten (blå ersttatter hvid, grøn erstatter sort o.s.v.).

Ydermere er der ifølge BMP-data problemer med at få kortet til at arbejde sammen med alle CD-drev, så også her skal man være på vagt. Rent softwaremæssigt syntes ReelMagic at klare sig udmærket, da der loves kompatibilitet med video-CD'er (indeholdende spillefilm) og karaoke, foruden selvfølgelig de titler, der er udviklet specielt til ReelMagic. Hvor meget software, der så vil udkomme, kan vi jo kun gisne om, men som tidligere nævnt ser det ganske godt ud.



The Horde - et spil vi desværre ikke ku' nå!

Der er vitaminer i ReelMagic. Nu kan du se spillefilm i et vindue af valgfri størrelse, og passer størrelsen dig ikke, så klares det uden problemer.



Underholdning i fremtiden

Der er ingen tvivl om, at MPEG er en standard, der vil spille en afgørende rolle i fremtidens interaktive underholdning, men det synes en smule risikabelt at købe det første kort, der kommer på markedet. Ikke kun på grund af kvalerne med hardwarekompatibiliteten, en række andre trejdepartsudviklere har nemlig helt sikkert også noget i ærmet, og det kan derfor være en helt anden standard end ReelMagic, der bliver den gældende.

Desuden må prisen på kr. 3.495,- siges at være noget pebret - især taget i betragtning, at MPEG-modulerne til CD-I og CD32 er væsentligt billigere. Mit råd må derfor være, at man holder et særdeles vågent øje med MPEG-fronten, og skulle der ikke dukke noget bedre op, og får Sigma Designs rettet kompatibilitetsproblemerne, så er ReelMagic et udmærket bud på et godt MPEG-kort. ❑

Simon Skals

ReelMagic fås i tre udgaver:
Lite (den testede), som kun indeholder MPEG-hardwaren.
Standard, der også fungerer som lydkort.
Multimedia, som leveres med både lydkort og CD-drev.

ReelMagic kræver en 386/25, 2 Mb RAM, harddisk, CD-drev, lydkort, VGA-kort med VESA-feature connector, DOS 5.0 og evt. Windows 3.1.

Dragon's Lair

CD-ROM går til tegnefilmen! Det er den nemmeste måde at beskrive spillet Dragon's Lair med. I bedste Disney-stil skal man kæmpe sig igennem en ond troldmands borg for at redde prinsessen fra dragen.

I rollen som 'Dirk the Daring' bliver man udsat for alskens prøvelser, inden man kan befri prinsessen, og holde hende i sine arme. Selve spillet blev lavet/tegnet for over 10 år siden, og dengang var spillet kun at finde i arkadehallerne, hvor Dragon's Lair var det første spil, som kørte fra en Laser Disk. En Laser Disk er en overdimensioneret CD, som kan indeholde en hel videofilm (upakket). Nu er spillet blevet konverteret til CD-ROM, og grafikken er stadigvæk utrolig flot.

Der er nemlig blevet kælet meget for den grafiske præsentation. Hele spillet, inklusive alle animationer, blev oprindeligt tegnet i hånden, for først derefter at blive digitaliseret og lagt på disk. Dette giver mange fordele i den film-agtige præsentation, hvor den ene scene efter den anden glider over i hinanden. Metoden har dog også sin ulempe. Tegneren skal jo tage højde for samtlige valgmuligheder, som spilleren har til rådighed. Spillet får af derfor et stort problem med spilbarheden.

I hele spillet gælder det om, at hive joysticket i den rigtige retning på det rigtige tidspunkt - ellers dør man! Man har dog flere liv, og et ubegrænset antal Continue's, så det gælder bare om at lære banerne udenad. Derfor er den påvirkning, spilleren udøver på spillet, stærkt begrænset, og kun en lille 'arkade-effekt' bliver tilbage.
Lydsiden er ligesom grafikken imponerende. Det er lykkedes at digitalisere hele lydsporet, og dette i en pæn kvalitet, hvor støjen næsten ikke kan høres. Lydeffekter og musik begrænses ikke særlig meget af lydkortet, og 'orkester-lyd' er derfor mulig. Denne lyd-understøttelse kræver dog, at man har et SoundBlaster-kompatibelt lydkort.

Det er stadig typisk for de fleste, egentlige CD-spil, at de har en overvældende grafik, en imponerende lyd og et elendigt gameplay. Alle pengene er brugt på præsentation, og intet bliver tilbage til indhold. Dragon's Lair er dog et udmærket spil, hvis man vil se de tekniske muligheder i en stor multimedia-PC'er. Men mig kan spillet ikke holde fanget i timevis, for jeg bliver simpelthen for irriteret over, at jeg ikke lige har '*timet*' mit tryk på joysticket præcis på en tiendedel sekund. ❑

Christian Koerner



Dirk the daring i en mere olm gengivelse.



Grafik:	91%
Lyd:	85%
PowerPlay:	60%
HiScore:	63%
RAM:	6 Mb
Harddisk:	1 Kb
Grafikkort:	VGA
Lydkort:	SoundBlaster
Hastighed:	386DX+
CD-ROM:	min. 300 Kb/s
Udgiver:	ReadySoft
Udlånt af:	ReadySoft

Amiga:
Spillet Dragon's Lair er udkommet i mange forskellige diskette-versioner og til både PC og Amiga. Det er derfor meget sandsynligt, at der også kommer en version til CD32.

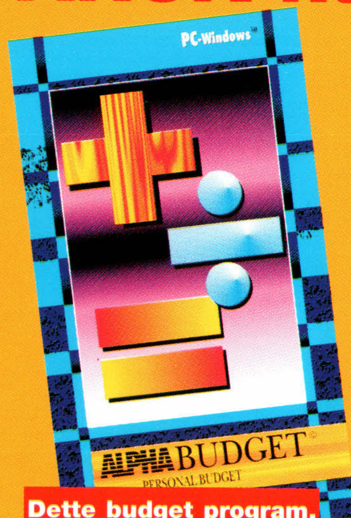
PC CDROM HISCORE: 63%

8 Splinter-Nye Pletskud til Windows

På DANSK naturligvis



Et fleksibelt database system, der er nemt at bruge. Op til 1000 poster.



Dette budget program, hjælper med at holde styr på hjemmeøkonomien.



Holder styr på økonomien i din bil. Analyserer bl.a. benzin-økonomien.



Hjælper med at holde regnskab med dine kredit kort. Kombineret regnskab for flere kredit kort på en gang.

Enhedspris per program kun kr.

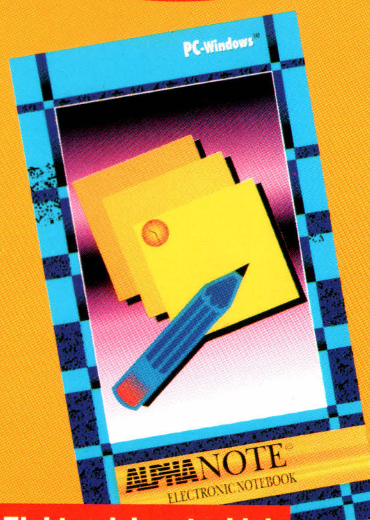
99,-



Et elektronisk lægeleksikon med oplysninger om både voksen- og børnesygdomme.



Lav dit eget stamtræ med dette slægtsforskningsprogram.



Elektronisk notesblok, der hjælper dig med at undgå et hav af gule sedler.



Nyttigt program for alle, som har elektronik som hobby.

Få oplyst nærmeste forhandler ved K.E.Mathiasen A/S tlf: 86 24 06 33